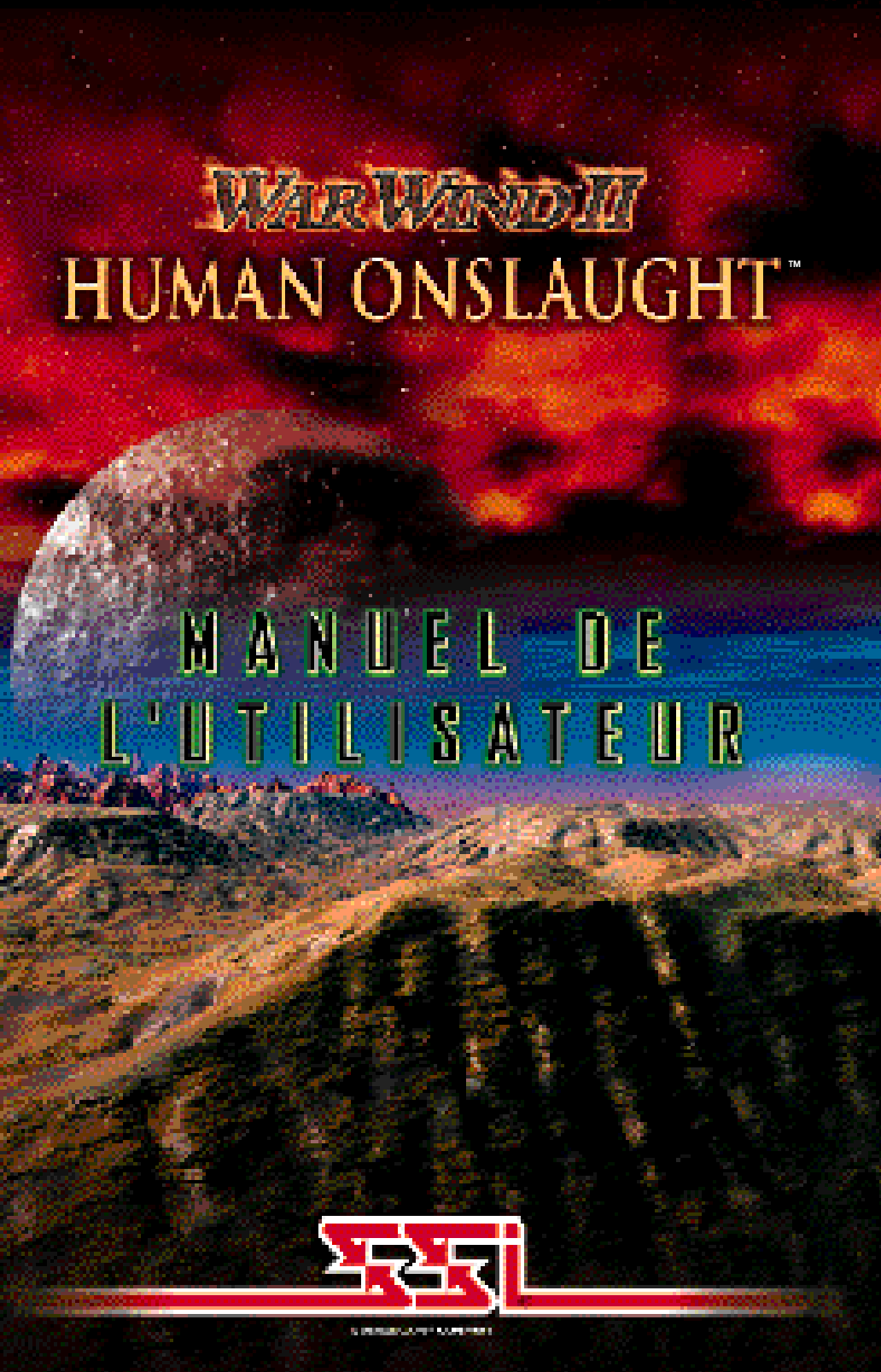

WARWIND II
HUMAN ONSLAUGHT™
MANUEL DE
L'UTILISATEUR

SOMMAIRE

RETOUR SUR YAVAUN, LE MONDE DE WAR WIND II 1
L'histoire - La Grande Téléportation . . 1

POUR COMMENCER 3
Que trouverez-vous dans ce jeu? 3
Utiliser la souris 3
Fichier d'aide en ligne et didacticiel . . 4

MENUS ET ECRANS 4
Menu principal 4
Assistant de scénarios multijoueurs et personnalisés 9
Menu des options 13
Ecran de jeu 16

COMMENT JOUER 20
Déplacements et ordres 20
Le Brouillard de Guerre 27
Ressources 28
Leaders et influence 31
Le Panthéon des Héros 32

UNITES ET VEHICULES DES FACTIONS 35
Acquérir et recruter des unités 35
Types d'unités 36
Entraînement et mises à jour 39
Unités et véhicules spécifiques à chaque faction 44

CARACTERISTIQUES DES UNITES ET DES VEHICULES . . . 70
Disposition 70
Vie 71
Furtivité 71
Portée visuelle 71
Dégâts 71
Tir réussi 72
Portée d'attaque 73
Type d'attaque 73
Cadence de tir 75
Blindage 75
Inventaire et capacité des véhicules . 75
Mises à jour 76
Déplacement et vitesse 76
Temps de réaction 77
Points de mana 77
Consommation de provisions et de Butanium 77
Aptitudes 78

SORTILEGES 83
Sortilèges des S.N.R. - Eaggra 83
Sortilèges des S.N.R. - Shama'Li 84
Sortilèges des Souverains -Tha'Roon . . 86
Sortilèges des Souverains - Obblinox . . 88
Inventions des Descendants et des Marines 90
Sortilèges collectifs 92

BATIMENTS ET CONSTRUCTION 92
Construire des bâtiments 92
Endommager et réparer des bâtiments 93
Icônes de l'interface d'édification . . . 94
Bâtiments spécifiques à chaque faction 96

TERRAIN ET CREATURES DE YAVAUN 111
Terrain 111
Créatures 115

HEROS 120

EDITEUR DE SCENARIOS 123
Barre d'interface principale 123
Fenêtre du clan 129
Mini-carte 129
Barre de texte 129
Barre d'outils normale 135
Barre d'outils décorative 135
Conseils d'utilisation de l'éditeur de scénarios 136

LISTES ET STATISTIQUES 137
Statistiques des unités 137
Statistiques des bâtiments 142
Objets et leur utilisation 142

TOUCHES RACCOURCI 144
Touches raccourci pour les ordres . . 144
Touches raccourci de construction . . 144
Touches raccourci pour les sortilèges/inventions 145
Autres raccourcis clavier 145

RETOUR SUR YAVAUN, LE MONDE DE WAR WIND II

L'histoire - La Grande Téléportation

De nombreuses années se sont écoulées depuis la Première Guerre de Yavaun, au cours de laquelle quatre races se sont affrontées pour des objectifs individuels. Les Shama'Li n'avaient pas réussi à invoquer NagaRom, le créateur tout puissant qui seul avait le pouvoir de réunifier les factions belligérantes, mais les Eaggra étaient parvenus à se libérer de l'oppression Tha'Roon. De nombreux Eaggra formèrent une alliance avec les Shama'Li qu'ils baptisèrent S.N.R. (Servants de NagaRom, en anglais: S.U.N. ou Servants Under NagaRom).

Pendant ce temps, les Tha'Roon avaient déjà commencé à mettre en branle la restauration de leur Empire. Ils étaient parvenus à mater la rébellion des Obblinox et, ensemble, les deux races portaient à présent le nom de Souverains. Alors que les S.N.R. étaient satisfaits de leur situation, les Souverains étendaient leur puissante influence militaire. Pendant un temps, les Souverains furent sur le point d'atteindre la domination totale. . . .

Sur une autre planète, bien loin de la lutte qui faisait rage sur Yavaun, des scientifiques appartenant à une autre espèce s'étaient réunis dans le climat dur et glacial de l'arctique. Malgré un paysage désolé et des conditions météo abominables, les Humains continuaient leur travail et extrayaient de la glace un ancien bloc de pierre. Des soldats du corps des Marines étaient stationnés autour

du site, équipés d'armes automatiques. On les avait envoyés sur place pour assurer la sécurité de cette importante mission de découverte, mais ils étaient totalement absorbés par le froid qui engourdissait leurs doigts et leurs pieds pendant leurs patrouilles. De temps en temps, un soldat jetait un œil alors que l'imposant bloc de pierre projetait une lumière brûlante et surnaturelle.

Les membres de l'équipe de recherche étaient tous surexcités en rapportant la pierre jusqu'au laboratoire pour y effectuer des tests. Les scientifiques activèrent leur équipement et le cycle de tests commença. La pierre se mit à briller encore plus intensément et il fut bientôt impossible de la regarder en face. Bien qu'aucun humain présent à l'époque n'en était conscient, ils venaient de découvrir l'une des Tablettes mystiques de NagaRom...

Sur Yavaun, la situation avait atteint un point critique. L'écrasante armée des Souverains avait encerclé les survivants épuisés des S.N.R., massacrant tous ceux qui osaient se dresser sur son chemin. En dernier recours, les prêtes Eaggra et Shama'Li se réunirent et se mirent à chanter une puissante invocation, conçue pour demander l'aide de NagaRom. Les cris de leurs frères mourants leur parvenaient. L'ennemi était proche, prêt à frapper le coup qui mettait fin à la résistance. Le chant magique devient plus fort et plus désespéré... les chanteurs sentirent bientôt le pouvoir grandir et une présence dévastatrice envahit toute la région...

Il y eut alors un flash aveuglant et soudain, l'installation arctique tout entière se retrouva sur le sol de Yavaun. Des hélicoptères survolaient la terre, leurs pilotes stupéfaits de la transformation du paysage: les montagnes couvertes de neige avaient fait place à des plaines rocailleuses et à des forêts tropicales denses. Face à face sur le champ de bataille, les Marines et les Souverains criaient dans la confusion la plus totale. Ils échangèrent des coups de feu sans poser de questions. Alors que les explosions secouaient le bâtiment, les chercheurs fuirent les lieux et plongèrent à couvert sur la planète étrangère. Les S.N.R. s'échappèrent aussi, fermement décidés à regrouper leurs forces. Les Souverains et les Marines finirent par sonner la retraite et choisirent de réfléchir sur la stratégie à adopter...

Aujourd'hui, des décennies plus tard, les S.N.R. et les Souverains sont toujours en guerre, mais l'intervention des Humains a compliqué encore un peu plus la répartition des pouvoirs. Sur Yavaun, deux factions humaines se sont formées. La faction des Descendants (comme les ont surnommés les S.N.R.) est composée de scientifiques et d'autres personnes arrivées là lors de la Grande Téléportation et qui souhaitent plus que tout retourner sur Terre. Les Marines sont des soldats dont l'intention est de fonder une nation humaine souveraine sur Yavaun. Les quatre factions utilisent des méthodes différentes pour appliquer différentes idéologies, mais un but unique les unit toutes: *survivre.*

POUR COMMENCER

Que trouverez-vous dans ce jeu?

Votre boîte de jeu devrait contenir ce manuel d'utilisation, un CD-ROM, un tableau des dépendances des factions pour référence rapide, ainsi qu'une carte de données. Ce manuel vous explique les commandes de jeu et contient également des informations concernant les races, les créatures et les caractéristiques de Yavaun, le monde de WAR WIND II. Pour jouer, installez votre CD-ROM en suivant les instructions de la carte de données.

Utiliser la souris

Dans ce manuel, le terme "cliquer" signifie déplacer le curseur jusqu'à l'endroit désiré sur l'écran de jeu et appuyer ensuite sur le bouton gauche ou le bouton droit de la souris. Cliquer avec le "BGS" signifie déplacer le curseur jusqu'à l'endroit désiré sur l'écran de jeu et appuyer ensuite sur le Bouton Gauche de la Souris. Cliquer avec le "BDS" signifie déplacer le curseur jusqu'à l'endroit désiré sur l'écran de jeu et appuyer ensuite sur le Bouton Droit de la Souris. "Double-cliquer" signifie déplacer le curseur jusqu'à l'endroit désiré sur l'écran de jeu et appuyer ensuite rapidement deux fois sur le bouton gauche de la souris.

Fichier d'aide en ligne et didacticiel

En cours de partie, appuyez sur la touche **F1** pour accéder au fichier d'aide en ligne. Vous y trouverez une version condensée du manuel, y compris les définitions des menus, des unités et des bâtiments, ainsi que le tableau des dépendances. Pour vous familiariser rapidement avec l'interface et la jouabilité de WAR WIND II, sélectionnez le bouton Tutorial (Didacticiel) dans le menu principal et jouez un exemple rapide de jeu en 10 scénarios qui vous montrera comment fonctionnent les menus, ainsi que les différents concepts et fonctions de base du jeu.

MENUS ET ECRANS

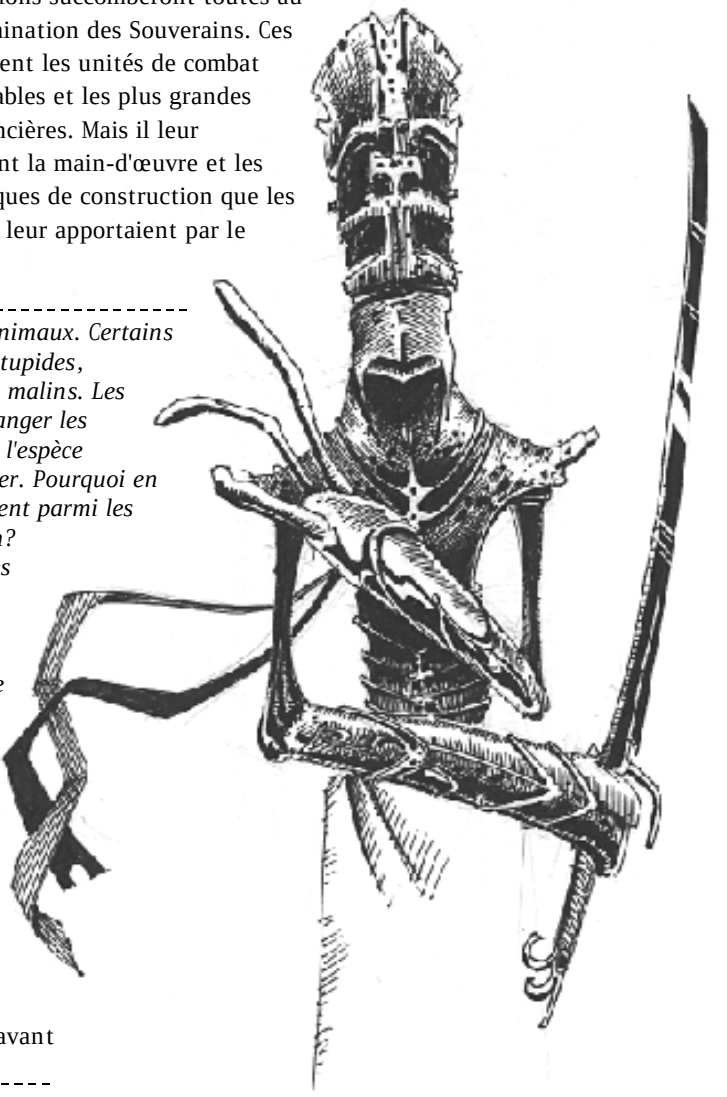
Menu principal

Choisir la faction des Souverains
Charger une partie sauvegardée
Voir les crédits
Faire une partie multijoueur
Choisir la faction des Descendants
Choisir la faction des Marines
Voir la séquence vidéo
Editeur de scénarios
Charger le didacticiel
Choisir la faction des S.N.R.
Quitter la partie

La séquence d'ouverture vous montre la période brutale et chaotique régnant à l'arrivée des Humains sur Yavaun. En appuyant sur la **barre espace** ou en cliquant avec le BGS, vous pouvez passer cette séquence d'introduction et faire apparaître le menu principal. Un bouton situé dans chacun des coins de l'écran correspond à une faction. Les autres boutons au centre rendent les autres options disponibles.

Choisir la faction des Souverains

Les forces des Souverains (Overlords) associent le commandement Tha'Roon à la force brute des Obblinox. Grâce à cette alliance de domination et d'implacable ténacité, les Souverains espèrent régner de nouveau sur Yavaun. Ils considèrent les Humains comme une nuisance mineure qu'ils peuvent manipuler, subjuguer ou bien anéantir dans leur lutte pour rétablir l'Empire. A bien des reprises, les Souverains ont eu affaire aux Marines, échangeant des provisions contre des connaissances techniques. Mais tôt ou tard les factions succomberont toutes au poids de la domination des Souverains. Ces derniers possèdent les unités de combat les plus redoutables et les plus grandes ressources financières. Mais il leur manque pourtant la main-d'œuvre et les aptitudes pratiques de construction que les esclaves Eaggra leur apportaient par le passé.



"Regardez les animaux. Certains sont faibles et stupides, d'autres forts et malins. Les forts doivent manger les faibles afin que l'espèce puissent perdurer. Pourquoi en serait-il autrement parmi les races de Yavaun? Nous sommes les plus forts, les plus sages. L'ordre naturel nous dicte notre place de droit: conquérir les faibles et régner sur l'ensemble de Yavaun!"

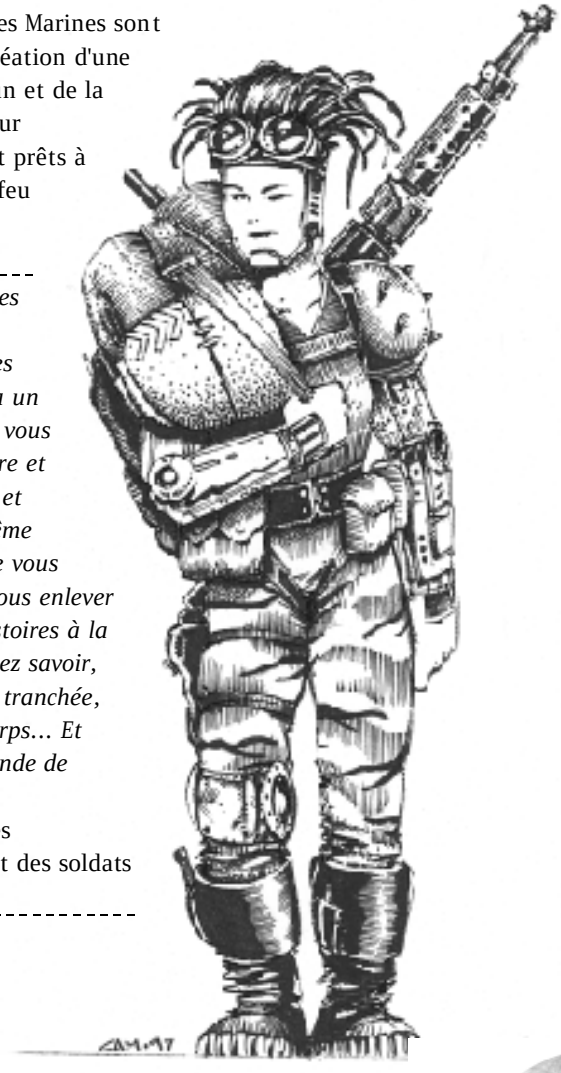
– Premier Ministre **Mau'Rak Gith** s'adressant aux troupes d'élite avant la bataille.

Choisir la faction des Marines

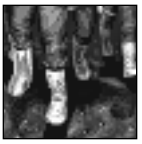
Un grand groupe de personnel militaire atterrit sur Yavaun lors de la Grande Téléportation. Leurs enfants formèrent la faction des Marines de Yavaun. Ces Humains traitent les Descendants avec animosité - un reste d'hostilité transmise par leurs parents et leurs grands-parents qui tenaient les Descendants pour responsables de la Grande Téléportation. En fait, la plupart des Marines ne croient même pas en l'existence de la Terre. Ils considèrent Yavaun comme leur planète; une planète habitée de milliers d'ennemis de toutes formes et toutes tailles. Les Marines sont obsédés par l'idée de la création d'une nation humaine sur Yavaun et de la souveraineté humaine; pour atteindre ces buts, ils sont prêts à utiliser leur puissance de feu supérieure.

"Y'a un tas de trucs bizarres sur cette planète! Alors gardez un œil sur les fesses des copains. Bon, il y aura un tas de gens qui vont venir vous voir et vous parler d'histoire et de science et de NagaRom et d'autres imbécillités du même genre. Ils essaient juste de vous embrouiller la tête et de vous enlever vot' liberté. Oubliez ces histoires à la noix! Tout ce que vous devez savoir, c'est comment creuser une tranchée, tirer droit et honorer le Corps... Et maintenant, au boulot, bande de vermisseaux!"

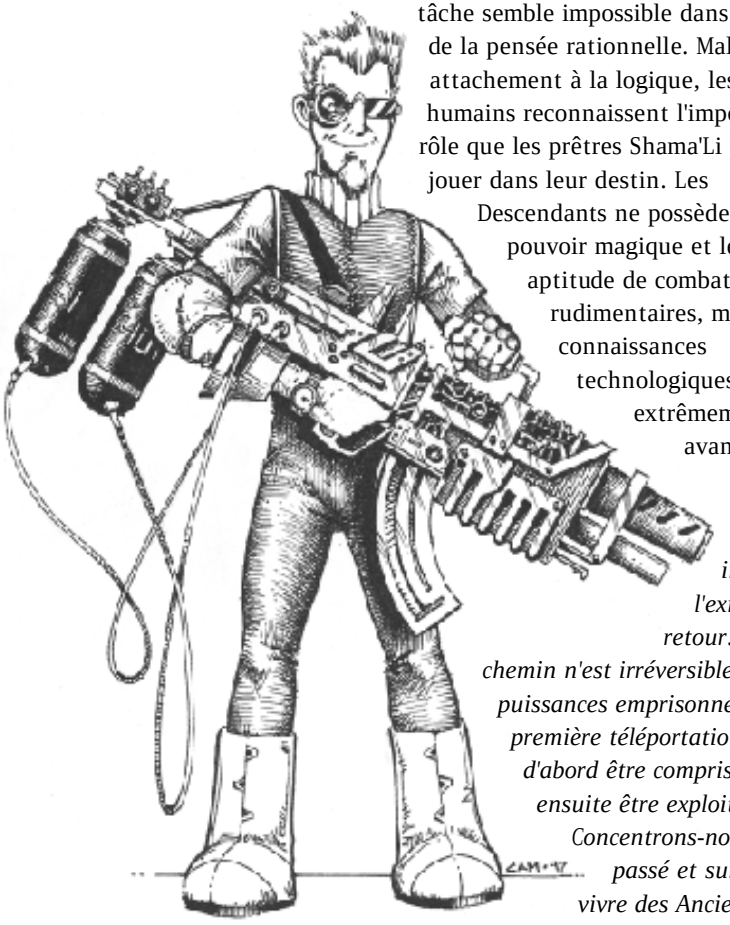
- Commandant des Marines **Karl Richards** interpellant des soldats au hasard.



Choisir la faction des Descendants



Après que la Grande Téléportation les ait amené là, de nombreux chercheurs humains ainsi que les membres du personnel de soutien technique sauvèrent ce qu'ils purent des installations scientifiques et prirent la fuite dans la campagne rude de Yavaun. A l'aide de leur savoir et de leur courage, les Descendants ont établi une communauté, mais leur survie est sans cesse remise en cause. Plus que tout, les Descendants cherchent le moyen de retourner sur Terre, mais cette tâche semble impossible dans les limites de la pensée rationnelle. Malgré leur attachement à la logique, les scientifiques humains reconnaissent l'importance du rôle que les prêtres Shama'Li peuvent jouer dans leur destin. Les Descendants ne possèdent aucun pouvoir magique et leurs aptitude de combat sont rudimentaires, mais leurs connaissances technologiques sont extrêmement avancées.



"Toute arrivée implique l'existence d'un retour. Aucun chemin n'est irréversible. Les puissances emprisonnées dans notre première téléportation doivent d'abord être comprises pour ensuite être exploitées. Concentrons-nous sur notre passé et sur la façon de vivre des Anciens. Ne vous laissez pas distraire par la politique et les actions des extraterrestres. La raison nous affirme qu'un chemin vers la Terre peut être trouvé - et nous devons le trouver."

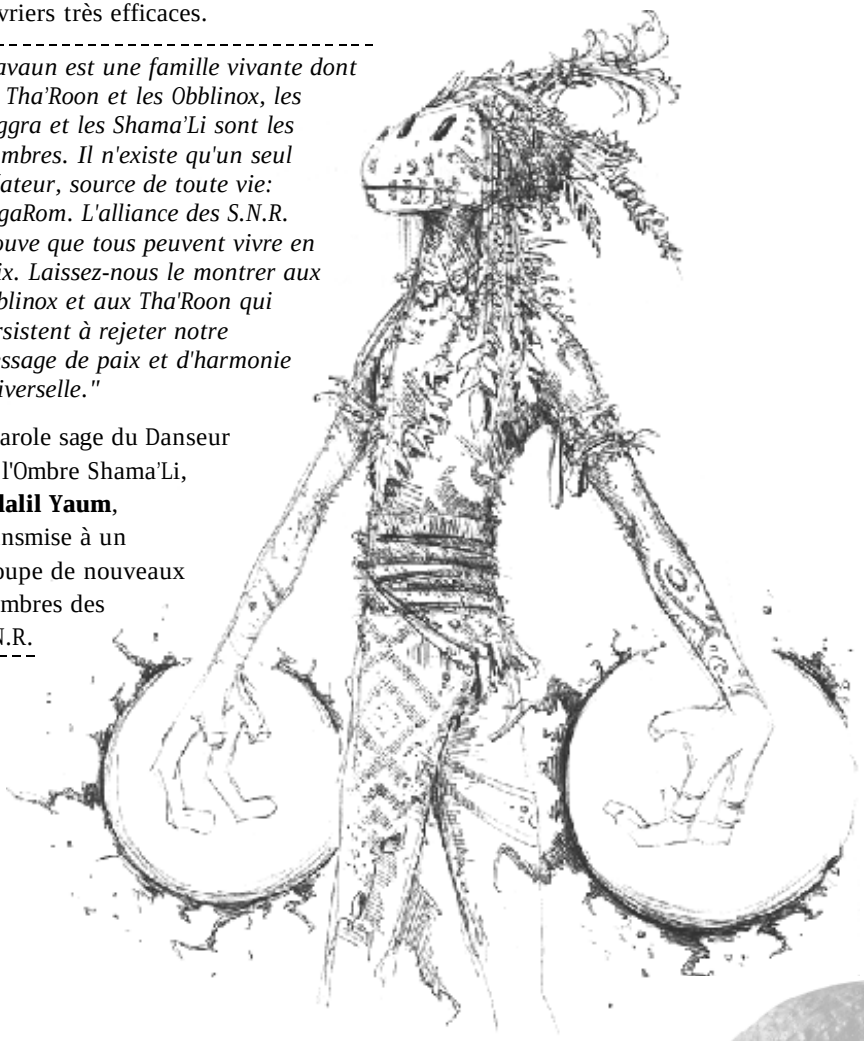
- Ancien Descendant **Jonas Bruener** s'adressant à un groupe d'Officiers de la sécurité, d'Inventeurs et de Zoologistes.

Choisir la faction des S.N.R.

Les Shama'Li et les Eaggra se sont réunis pour former la faction des S.N.R. Leur but est d'éliminer les agresseurs, de protéger les faibles et de construire un monde de paix. Ils appellent les Humains les Enfants de NagaRom et croient qu'ils ont été envoyés sur Yavaun par NagaRom lui-même. Les S.N.R. considèrent leur sort lié à la présence humaine sur leur planète, mais ne comprennent pas encore comment cette destinée se réalisera. Ils veulent protéger les Descendants, mais détestent les belliqueux Marines. Bien qu'ils ne possèdent pas de puissantes unités blindées et mécanisées, les S.N.R. sont dotés d'aptitudes furtives et magiques supérieures. Les efforts combinés des Shama'Li et des Eaggra font également des S.N.R. des ouvriers très efficaces.

"Yavaun est une famille vivante dont les Tha'Roon et les Obblinox, les Eaggra et les Shama'Li sont les membres. Il n'existe qu'un seul créateur, source de toute vie: NagaRom. L'alliance des S.N.R. prouve que tous peuvent vivre en paix. Laissez-nous le montrer aux Obblinox et aux Tha'Roon qui persistent à rejeter notre message de paix et d'harmonie universelle."

- Parole sage du Danseur de l'Ombre Shama'Li, **Belalil Yaum**, transmise à un groupe de nouveaux membres des S.N.R.



Load a Saved Game (Charger une partie sauvegardée)

Cliquez sur ce bouton pour charger une partie préalablement sauvegardée.

Play a Multi-Player Game (Faire une partie multijoueur)

En cliquant sur le bouton Faire une partie multijoueur sur l'écran de jeu principal, la boîte Multi-player and Custom Scenario Wizard (Assistant de scénarios multijoueurs et personnalisés). A partir de là, vous pouvez choisir de faire une partie de WAR WIND II contre d'autres joueurs sur d'autres ordinateurs, ou de jouer tout seul dans un scénario créé à l'aide de l'éditeur de scénarios (Scenario Editor) de WAR WIND II. Voir la section *Assistant de scénarios personnalisés et multijoueurs* en page 10 pour plus de détails.

Load Tutorial (Charger le didacticiel)

Cette option lance le didacticiel de WAR WIND II. Le didacticiel vous permet de jouer dans le camp des Marines contre les Souverains. Il comprend un guide complet concernant toutes les parties de l'interface, ainsi qu'une série de dix petits scénarios qui vous apprendra les bases nécessaires pour la construction, la récupération des ressources, le combat, l'utilisation des objets, la furtivité, l'entraînement, l'amélioration des compétences et les mises à jour cybernétiques.

View Credits (Voir les crédits)

Vous permet de voir les crédits de WAR WIND II.

View Opening Cinematic (Voir la séquence d'intro)

Rejoue pour vous la séquence d'introduction. Appuyez sur la **barre d'espacement** ou cliquez avec le BGS pour quitter l'intro et retourner au menu principal.

Scenario Editor (Editeur de scénarios)

Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'éditeur de scénarios, à partir duquel vous pourrez créer des scénarios personnalisés pour des parties en solo ou multijoueurs. Pour une description complète de *l'éditeur de scénarios*, voir page 123.

Quit Game (Quitter le jeu)

Cliquez avec le BGS sur ce bouton du menu principal pour quitter WAR WIND II et retourner à votre poste de travail.

Assistant de scénarios personnalisés et multijoueurs

Pour faire une partie multijoueur, vous devez avoir installé Networking pour Windows '95 sur votre machine. Pour organiser ou rejoindre une partie multijoueur, vous devez d'abord vous connecter à votre serveur. Vous pouvez commencer une partie multijoueur ou jouer avec un scénario personnalisé en

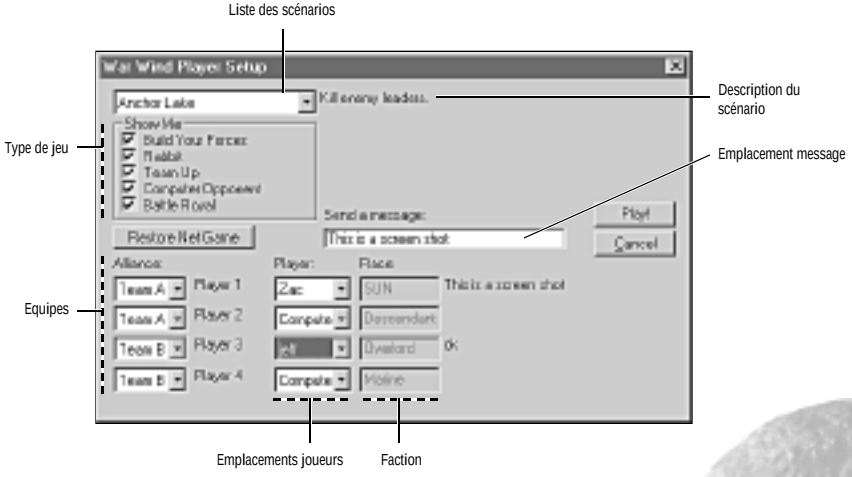
faisant apparaître cet assistant à l'aide du bouton Faire une partie multijoueur dans le menu principal. Le bouton Next (Suivant) vous permet d'accéder à une boîte de dialogue: on vous demandera de sélectionner le fournisseur de service que vous allez utiliser pour vous connecter avec d'autres joueurs. Voici les choix proposés: connexion TCP/IP, IPX, Modem, ou Serial (en série) pour les parties multijoueurs en DirectPlay, ou Single Player (Partie en solo), pour les scénarios personnalisés uniquement.

Remarque: *Un CD est nécessaire pour les deux premiers joueurs. Un second CD est nécessaire pour des parties à trois ou quatre joueurs.*

Créer une nouvelle partie

Lorsque vous aurez choisi votre fournisseur de service, vous verrez apparaître une nouvelle fenêtre: on vous demandera de vous connecter à une partie déjà existante ou d'en créer une nouvelle. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur "Create a New Game" (Créer une nouvelle partie), puis sur le bouton "Suivant". Vous pouvez choisir de protéger votre partie en demandant que les joueurs souhaitant se connecter entrent un mot de passe. Si vous organisez une partie multijoueur sur l'Internet, vous devez communiquer votre adresse IP aux autres joueurs. Certains serveurs vous donnent une adresse IP; dans le cas contraire, vous pouvez la déterminer à l'aide de l'utilitaire **Winip,** situé dans votre répertoire Windows. Si vous avez des questions ou des difficultés concernant votre adresse IP, contactez votre prestataire de services Internet.

Sur les écrans suivants, choisissez le nom de votre partie en réseau et le nom de votre leader de faction. La dernière fenêtre vous permet de sélectionner le scénario en réseau et d'assigner des factions aux joueurs. Vous trouverez ci-dessous les options proposées.



Scenario List (Liste des scénarios)
Il s'agit d'un menu déroulant affichant les cartes disponibles pour le type de scénario que vous avez choisi.

Game Type (Type de jeu)
Les différentes classifications de scénarios. Seuls les scénarios correspondant aux types de partie sélectionnés apparaissent dans la liste des scénarios.

Build Your Forces (Créer votre armée) - Vous commencez avec un nombre réduit de soldats et de ressources. Le but ultime dans ce type de scénario est d'éliminer tous les ennemis. Afin d'atteindre ce but, vous devez récolter, construire et recruter pour renforcer votre faction. Aucun allié n'est disponible dans ce type de scénario.

Rabbit (Proie facile) - Dans ce type de scénario, un joueur essaie d'atteindre le marqueur de destination alors que les autres le poursuivent. Ce scénario vous offre la possibilité de faire une partie d'un type très différent. Les défis stratégiques affectent aussi bien les forces attaquantes que les fugitifs.

Battle Royal (Grande bataille) - Vous commencez la partie avec un grand nombre de villageois, d'unités, d'objets et de véhicules. Déplacez votre groupe dans la région, cherchez vos adversaires et battez-vous jusqu'à de qu'il y ait un vainqueur. Vous n'avez pas besoin de construire beaucoup avec ce type de scénario et aucun allié ne sera disponible.

Team-Up (S'allier) - Avec ce type de partie, quatre joueurs au maximum peuvent désigner des équipes pour s'affronter. Les unités des équipes sont réglées sur une disposition réactive, afin qu'elles n'attaquent pas les unités alliées (souvenez-vous que si vous choisissez une disposition agressive, vous enverrez vos unités se battre contre vos alliés!). Le but: une équipe doit détruire toutes les autres.

Computer Opponent (Adversaire IA) - Bien que vous puissiez configurer un adversaire informatique pour n'importe quelle carte, ces cartes sont spécialement générées pour les parties en solo contre un adversaire informatique. Les scénarios ressemblent à ceux compris dans une partie normale de War Wind II.

Restore Net Game (Restaurer partie en réseau)
Ce bouton vous permet de charger une partie multijoueur ou un scénario personnalisé sauvegardé.

Scenario Description (Description du scénario)
Un court texte décrivant le scénario et les conditions de victoire.

Alliance
A côté de chaque joueur, on peut accéder à un menu déroulant permettant de déterminer des équipes pour les parties multijoueurs. Les options sont les suivantes: Team A, B, (Equipe A, B) ou None (Aucune, pour les parties non-alignées; c'est le réglage par défaut).

Player slots (Emplacements joueurs)
Ils désignent les joueurs 1 à 4 comme étant contrôlés par des joueurs humains, l'ordinateur ou des emplacements fermés. Un joueur fermé n'apparaît pas sur la carte de jeu. ***Remarque:*** *tous les emplacements de joueurs doivent être assignés à un joueur humain ou informatique, ou fermés, avant le début de la partie.*

Race
Détermine la faction contrôlée par chaque joueur. Les factions sont assignées par l'organisateur de la partie multijoueur.

Send a Message (Envoyer un message)
Cet emplacement est utilisé pour envoyer un message aux autres avant le début de la partie. Tapez votre texte dans cette case puis appuyez sur **Entrée** pour envoyer un message à vos adversaires.

Boutons OK et Cancel (Annuler)
Cliquez sur OK pour accepter les paramètres actuels et commencer le scénario. Cliquez sur Annuler pour retourner au menu Network/Custom Scenario (Scénario Réseau/personnalisé).

Se connecter à une partie existante

Après avoir choisi votre fournisseur de service, vous verrez apparaître une nouvelle fenêtre dans laquelle on vous demandera de vous connecter à une partie existante ou de créer une nouvelle partie. Pour vous connecter à une partie existante avec connexion IPX, sélectionnez une partie parmi celles qui vous sont présentées et entrez le mot de passe, si nécessaire. Pour les connexions TCP/IP, vous devez localiser la session que vous désirez rejoindre en donnant votre adresse IP. Tapez le nom que vous souhaitez utiliser; ce sera également le nom du leader de votre faction dans la partie. Vous accéderez alors à un écran de configuration de partie multijoueur. A partir de là, l'hôte de la partie pourra déterminer les missions des factions, bien que vous puissiez envoyer des messages pour confirmer les paramètres. Une fois toutes les missions confirmées, l'hôte pourra commencer la partie.

Scénarios personnalisés

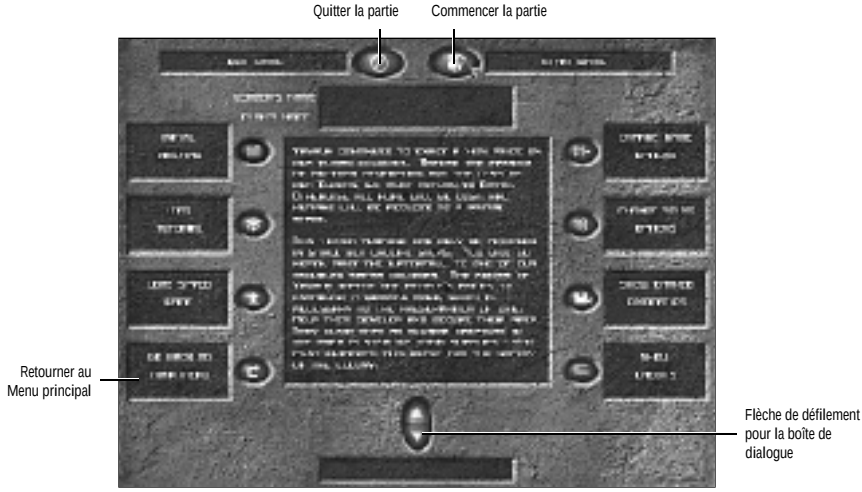
Les scénarios personnalisés créés à l'aide de *l'éditeur de scénarios* sont sauvegardés dans le même répertoire où apparaissent les cartes multijoueurs. Vous pouvez faire une partie personnalisée sur le réseau, ou seul. Pour plus de détails sur la façon de créer des scénarios personnalisés, voir la section *"Editeur de scénarios "* commençant à la page 123.

Passer par DirectPlay

Vous pouvez commencer une partie multijoueur de WAR WIND II grâce à DirectPlay plutôt qu'en utilisant le programme d'application. L'assistant DirectPlay vous fera passer par les fenêtres décrites plus haut, puis lancera WAR WIND II pour commencer la partie multijoueur.

Menu des options

Lorsque vous commencez une campagne, le menu des options apparaît et vous permet de modifier un certain nombre de conditions de jeu. Notez que beaucoup parmi ces options apparaîtront également dans un menu Options plus petit qui sera disponible en cours de partie en appuyant sur la touche **Echap**. Ce menu vous permet également de sauvegarder une partie en cours (Save a Current Game), redémarrer un scénario (Restart a Scenario), de revoir le but du scénario (Review Scenario Goal), de retourner au menu principal (Return to the Main Menu), et de retourner à la partie (Return to the Game). Remarque: si vous retournez au menu principal, vous quitterez la partie en cours sans la sauvegarder. On vous demandera de confirmer cette décision.



Initial Briefing (Briefing)

Affiche une boîte de dialogue vous rappelant les objectifs généraux de votre faction pour le scénario à venir.

Load Tutorial (Charger le didacticiel)

Lance une séquence de 10 mini-scénarios, conçus pour vous permettre de vous familiariser avec les fonctions essentielles du jeu.

Load a Saved Game (Charger une partie sauvegardée)

Vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

Go Back to Main Menu (Retourner au menu principal)

Vous renvoie au menu principal.

Change Sound Options (Changer les options sonores)

Ouvre un fenêtre à partir de laquelle vous pouvez changer le volume des effets sonores (Sound Effects Volume), de la musique (Music Volume), et le type de musique de fond (Background Music).

Change Game Options (Changer les options de jeu)

Vous permet de modifier un certain nombre d'options qui affecteront la partie.

Change Game Speed (Changer la vitesse de jeu)

Une barre coulissante qui affecte la vitesse de déplacement des unités, ainsi que la vitesse à laquelle elles construisent, s'entraînent, et effectuent de la recherche.

Change Game Difficulty (Changer le niveau de difficulté)
Cette option modifiera les unités de l'adversaire informatique, en altérant leurs points de tirs (Hit Points) et leur aptitude à faire mouche.

Scroll Speed (Vitesse de défilement)
Contrôle la vitesse de défilement de l'écran lorsque vous utilisez la souris pour explorer la carte.

Cinematic Subtitles (Sous-titres séquences vidéo)
Active ou désactive les sous-titres pendant la séquence vidéo.

Show Health Bars (Afficher les barres de santé)
Cette option rendra visible un petit indicateur Life point (point de vie) à côté de chaque unité représentée à l'écran et engagée dans un combat.

Show Tips at Startup (Afficher les conseils au démarrage)
Au début de chaque scénario, un bref conseil de jeu apparaîtra dans une fenêtre déroulante. Vous pouvez activer ou désactiver ces conseils à l'aide de cette option.

Full Screen Cinematics (Séquence vidéo plein écran)
Utilisez cette option pour activer ou désactiver les séquence vidéo plein écran.

Voices (Voix)
Utilisez cette option pour activer ou désactiver les voix du jeu.

Units Consume Supplies (Provisions consommées)
Il s'agit d'une option avancée, qui rend les unités dépendantes des entrepôts d'approvisionnement. Pour plus d'informations sur les provisions, voir la section Ressources page 28.

Friendly Fire Damage (Unités affectées par les tirs alliés)
En désactivant cette option, vos unités seront protégées des tirs alliés.

Show Earned Cinematics (Montrer les séquences vidéo gagnées)

Affiche toutes les séquences vidéo gagnées en cours de partie.

Show Credits (Afficher les crédits)

Afficher les crédits du jeu.

Leader's Name (Nom du leader)

Affiche le nom de votre leader. Vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur cette case et taper un nouveau nom si vous le désirez.

Clan Name (Nom du clan)

Il s'agit du nom de votre groupe à l'intérieur de la faction. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette case et tapez un nouveau nom.

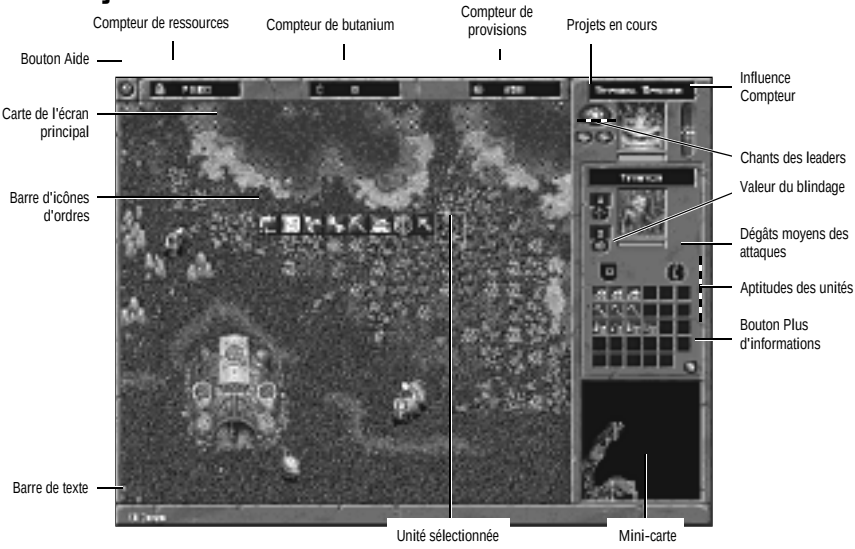
Start Game/Confirm Choices (Commencer la partie/Confirmer les choix)

Ce bouton vous permettra de confirmer les choix faits dans le menu des options de jeu ou des options sonores, et de commencer la partie dès que vous serez prêt.

Quit Game (Quitter la partie)

Cliquez sur ce bouton dans le menu Options afin de quitter la partie.

Ecran de jeu



Bouton Help (Aide)

Cliquez sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la touche **F1** pour jeter un coup d'œil au fichier d'aide en ligne au cours de la partie. Vous y trouverez une version abrégée du manuel, facile d'utilisation et contenant des informations sur les unités, les dépendances et les options générales du jeu. L'aide est disponible pendant la partie ainsi que dans l'éditeur de scénarios.

La fenêtre sur la gauche contient un sommaire. Cliquez sur n'importe quelle catégorie pour accéder aux sous-catégories. Utilisez le bouton situé au bas de cette fenêtre pour revenir en arrière d'une étape. L'élément sélectionné apparaîtra dans la fenêtre dans la partie inférieure droite de l'écran. Faites défiler le texte à l'aide des flèches haut et bas. Si l'élément choisi est accompagné d'une

photo d'écran (comme les unités et les bâtiments), celle-ci apparaîtra dans la partie supérieure droite de la fenêtre. Les flèches gauche et droite situées sous la fenêtre vous permettront de faire défiler les unités ou les bâtiments dans la catégorie sélectionnée. Une fois que vous en avez terminé avec le fichier d'aide en ligne, cliquez avec le BGS sur le bouton situé dans le coin inférieur gauche de l'écran pour retourner à la partie.

Faction's Resources Counter (Compteur de ressources de la faction)

Le total des ressources emmagasinées par votre faction.

Faction's Butanium Counter (Compteur de Butanium de la faction)

Le total de Butanium emmagasiné par votre faction.

Faction's Supplies Counter (Compteur de provisions de la faction)

Le total des provisions emmagasinées par votre faction. Si l'option Supplies (Provisions) est désactivée, le compteur de provisions de la faction n'apparaît pas.

Leader's Name (Nom du leader)

Voici votre leader pour ce scénario.

Leader's Portrait (Portait du leader)

La représentation graphique du leader de votre faction.

Leader's Songs (Chants du leader)

Ces boutons correspondent aux chants à la disposition du leader de scénario. Pour plus de détails sur les chants, voir la section Leaders, page 34.

Leader's Life Points (Points de vie du leader)

C'est la barre de points de vie de votre leader de scénario.

Faction's Current Projects (Projets actuels de la faction)

Cliquez ici avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître une fenêtre contenant tous les travaux en cours entrepris par votre faction.

Faction's Influence Counter (Compteur d'influence de la faction)

Cette barre indique l'influence de votre leader de scénario. Pour plus de détails, voir la section Leaders et Influence, page 31.

Barre latérale d'interface

La partie de l'écran contenant des informations pour les unités, les véhicules et les bâtiments sélectionnés. La touche **F11** vous permettra d'activer ou de désactiver la barre latérale d'interface à l'écran.

Selected Unit's Name (Nom de l'unité sélectionnée)

Nom de l'unité, du véhicule ou du bâtiment sélectionné.

Selected Unit's Portrait (Portrait de l'unité sélectionnée)

Représentation graphique de l'unité, du véhicule ou du bâtiment.

Selected Unit's Butanium Consumption (Consommation de Butanium de l'unité sélectionnée)

La quantité de Butanium consommé par une unité ou un véhicule tous les 7 segments de temps (environ 20 secondes).

Selected Unit's Supplies Consumption (Consommation de provisions de l'unité sélectionnée)

La quantité de provisions consommées par une unité ou un véhicule tous les cinq segments de temps (environ 12 secondes). Ceci n'est valable que si l'option Provisions est activée dans le menu Options.

Selected Unit's Upgrade (Mise à jour de l'unité sélectionnée)

Ce symbole représente la mise à jour cybernétique de l'unité ou les améliorations des véhicules.

Selected Unit's Life Points (Points de vie de l'unité sélectionnée)

Barre de points de vie pour l'unité, le véhicule ou le bâtiment sélectionné.

Selected Unit's Mana Points (Points de mana de l'unité sélectionnée)

Cette barre indique les points de mana dont dispose l'unité.

Selected Unit's Armor Value (Valeur du blindage de l'unité sélectionnée)

Chiffre indiquant le niveau de blindage de l'unité, du véhicule ou du bâtiment.

Selected Unit's Spell Level (Niveau de magie de l'unité sélectionnée)

Ce nombre indique le niveau de magie dont dispose l'unité.

Selected Unit's Average Attack Damage (Dégâts d'une attaque moyenne de l'unité sélectionnée)

Nombre indiquant la quantité moyenne de dégâts infligés à chaque fois qu'une unité attaque.

Selected Unit's Inventory Slots (Emplacements d'inventaire de l'unité sélectionnée)

Ces espaces contiennent des objets dans l'inventaire de l'unité.

Selected Vehicle's Passengers (Passagers du véhicule sélectionné)

Ces espaces indiquent le nombre d'unités occupant un véhicule.

Selected Unit's Stance (Disposition de l'unité sélectionnée)

Ces icônes indiquent la disposition désignée d'une unité et son comportement par défaut.

Bouton More Information (Plus d'informations)

Cliquez sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître des informations sur les aptitudes d'une unité ou sur les occupants d'un véhicule. Une fois que la liste des occupants est visible à l'écran, vous pouvez cliquez et faire glisser certaines unités hors d'un véhicule, même si le véhicule est en mouvement.

Minimap (Mini-carte)

Il s'agit d'une représentation à échelle réduite de l'ensemble de la zone de jeu dans le scénario. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une partie de la mini-carte et cette zone apparaîtra sur l'écran de jeu (bien qu'elle puisse être occultée par la Brouillard de Guerre).

Barre de dialogue

Lorsque vous cliquerez avec le bouton gauche de la souris sur certains éléments, des lignes de texte apparaîtront ici pour détailler les sélections.

Carte de l'écran principal

C'est la principale zone de jeu de chaque scénario.

Barre d'icônes d'ordres de l'unité sélectionnée

Cliquez deux fois sur une unité avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître toutes ses icônes d'ordres.

COMMENT JOUER

Déplacements et ordres

"La stratégie n'a rien à voir avec la force. Ça ne veut pas dire plus de soldats que l'ennemi ou plus de munitions. Ces choses-là sont toujours bonnes à prendre, mais ça ne vaut rien comparé à une bonne tactique. La stratégie, c'est des manœuvres intelligentes et un bon positionnement des troupes. Bien sûr, ça serait courageux de votre part de foncer la tête la première. Mais qui surveille l'orée du bois au nord, pendant ce temps-là? Qui couvre votre copain? Vous devez progresser en avant, sur les côtés, en arrière et parfois attendre pendant un moment et laisser l'action venir jusqu'à vous. La stratégie, c'est avoir une bonne vue d'ensemble."

- **Commandant Kate Turner** donnant un cours à un groupe de jeunes officiers de tir des Marines.

" Choisissez sagement vos pas ou votre adversaire les choisira pour vous."

- proverbe Shama'Li.

Sélectionner des unités

Sélectionnez vos unités en cliquant sur chacune d'elles avec le BGS. Vous pouvez sélectionner plusieurs unités en cliquant avec le BGS sur chacune d'entre elles, ou en maintenant le BGS enfoncé tout en faisant glisser la case curseur sur les unités que vous désirez sélectionner.

Déplacements d'unités et curseurs animés

Une fois qu'une unité ou un groupe a été sélectionné, vous pouvez le déplacer en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur n'importe quelle zone de la carte principale. Selon votre sélection et l'endroit où vous la déplacez, chaque unité réalisera des tâches intuitives différentes, sans avoir besoin d'ordres spécifiques

(voir plus bas, Donner des ordres). Par exemple, un ouvrier envoyé vers les arbres commencera automatiquement à récolter des ressources. Lorsqu'une telle tâche est possible, le curseur de la souris prend la forme d'un curseur animé. Par exemple, si vous sélectionnez un Berger Obblinox et l'envoyez vers des arbres, une icône animée en forme de pioche apparaîtra pour vous indiquer que le Berger peut récolter des ressources à cet endroit.

Donner des ordres et la barre d'icônes d'ordres

Une fois une unité ou un groupe sélectionné, cliquez à nouveau dessus avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître la barre d'icônes d'ordres. Il s'agit d'un petit groupe d'icônes qui viendront s'aligner juste à côté de l'unité sélectionnée; chacune d'entre elles correspond à un ordre pour cette unité, qui est détaillé dans la barre de texte au bas de l'écran. Des sous-menus relatifs aux icônes d'ordres disponibles apparaîtront si nécessaire. Cliquez avec le BGS sur l'icône d'ordre correspondant à l'ordre que vous désirez donner à une unité ou un groupe sélectionné.

Si vous avez sélectionné un groupe d'unités différentes, seuls les ordres disponibles au groupe tout entier seront affichés sur la barre d'icônes. Si vous avez sélectionné un Gourou Shama'Li et un Fermier, par exemple, l'ordre Construire sera désactivé, car le Gourou ne peut l'exécuter.

Les ordres Construire et Magie vous amèneront à des listes plus grandes d'ordres spécifiques sur la barre latérale de l'interface. Par exemple, si l'ordre Construire est sélectionné pour une unité, la liste des icônes de bâtiments disponibles apparaîtra dans la barre latérale de l'interface. Afin de construire, cliquez sur l'icône du bâtiment choisi avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez avec le bouton gauche sur une zone dégagée de la carte (les contours du bâtiment apparaîtront en vert si la zone est constructible, en rouge si elle ne l'est pas et en jaune si la décision est incertaine). Votre unité se déplacera alors jusqu'à ce point et commencera à construire.

On peut interrompre les unités alors qu'elle accomplissent une tâche en sélectionnant l'unité et en choisissant l'icône de l'ordre Stop ou en appuyant sur la touche **S**.

Icônes d'ordres des unités

Déplacer: déplacer une unité vers une case déterminée (choisir une cible).

Attaquer: les unités attaquent une cible spécifique (choisir une cible).

Stop: l'unité s'interrompt dans sa tâche.

Construire: l'unité ouvrier commence à construire une structure pour la faction (choisir dans le sous-menu).

Cultiver: l'unité ouvrier récolte les ressources dans les zones boisées.

Stocker les ressources: un ouvrier ayant déjà récolté des ressources les rapporte au centre du village.

Poser objet: déposer tous les éléments dans l'inventaire.

Décoller: les unités aéroportées décollent dans les airs.

Atterrir: l'unité aéroportée atterrit à un endroit choisi.

Creuser: le Creuseur creuse un tunnel dans la terre jusqu'à un site déterminé.

Jeter un sort: l'unité jette un sort sélectionné (choisir dans le sous-menu).

Réparer: l'unité ouvrier répare un bâtiment, un véhicule ou une unité mécanisée endommagée.

Prendre des ressources: l'unité furtive vole des ressources dans le centre du village ennemi.

Persuader: le leader persuade des villageois neutres de le joindre à un coût réduit (choisir une cible).

Apprivoiser: le dresseur d'animaux de niveau 3 ou supérieur apprivoise une créature sauvage (choisir une cible).

Déplacement en groupe: toutes les unités d'un groupe sélectionné se déplacent en formation jusqu'à la case de destination (choisir une cible). Voir *Déplacement en formation*, page suivante, pour plus de détails.

Augmenter influence: le leader utilise les ressources pour augmenter l'influence de la faction.

Débarquer: les unités débarquent des véhicules. Le Cavalier peut descendre de son Bonca grâce à cette icône.

Chevaucher Bonca: le Cavalier prend un Bonca neutre et le chevauche (choisir une cible).

Pacifier: le dresseur d'animaux de niveau 2 ou supérieur apprivoise une créature sauvage (choisir une cible).

Explorer la carte: l'unité part en reconnaissance sur le terrain pour découvrir les caractéristiques de la carte (choisir une direction). Voir *Explorer la carte*, page suivante, pour plus de détails.

"Way points": établir des repères pour que l'unité puisse se déplacer par étape ou en patrouille (choisir des points de cheminement ou "way points"). Voir *Patrouilles et "way points"*, page 23, pour plus de détails.

Retourner à la terre: la Tourelle furtive retourne à sa forme dissimulée.

Mode beserk: permet à l'Esprit Rageur de devenir invulnérable pendant une courte période avant de mourir.

Les icônes suivantes apparaîtront lorsque vous double-cliquerez sur les villageois ou les personnages autres que les joueurs (PAJ).

Recruter: vous permet de recruter une unité neutre.

Parler: vous permet de parler avec certains PAJ spéciaux.

Echanger des biens: permet à une unité d'échanger avec certains PAJ des ressources contre des éléments.

Désélectionner une unité

Le bouton droit de la souris vous permet d' "annuler" des actions dans WAR WIND II. Vous pouvez désélectionner des unités en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez personnaliser vos groupes en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les individus que vous désirez ajouter au groupe et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur les unités sélectionnées pour les retirer du groupe. Pour désélectionner rapidement un groupe tout entier, cliquez avec le bouton droit sur une zone dégagée de la carte.

Le bouton droit de la souris fera également disparaître la barre d'icônes d'ordres. Toutefois, après cela, l'unité sera quand même toujours sélectionnée. Pour désélectionner complètement une unité, cliquez avec le bouton droit de la souris pour faire disparaître la barre d'icônes d'ordres, puis cliquez à nouveau avec le bouton droit pour désélectionner.

Déplacement en formation

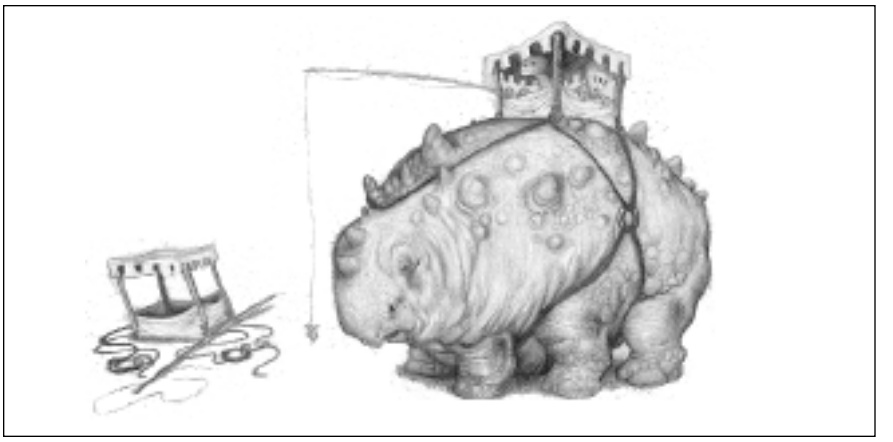
Lorsque vous sélectionnez un groupe d'unités et que vous le déplacez vers une zone, les unités se regroupent toutes ensemble en arrivant à destination. Puisque cela n'est pas toujours très prudent sur le plan tactique, vous avez la possibilité de déplacer les groupes en formation. Pour cela, placez vos troupes en formation en sélectionnant puis en déplaçant des unités individuelles. Lorsque vos unités sont toutes en place, cliquez et faites glisser pour sélectionner les unités qui feront partie de la formation, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'unité qui servira de point central à la formation. Sur la barre d'icônes d'ordres, le bouton Déplacement en groupe devrait être en surbrillance et vous permettra de vous déplacer en formation. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, puis sur une destination. Toutes les unités se déplaceront vers la zone de destination; l'unité centrale allant se placer sur le point exact de destination alors que les autres recréeront la formation originale autour d'elle. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Déplacement en groupe **(G)** pour ordonner à un groupe de se positionner en formation; dans ce cas, l'unité se trouvant la plus proche du point de destination sera automatiquement désignée comme unité centrale. Vous pouvez utiliser cette option pour déplacer les unités d'assaut en formations efficaces, créer un cercle défensif autour de votre leader pendant qu'il voyage ou déplacer les groupes de recherche en ligne.

Explorer la carte

Vous pouvez envoyer des unités dans la direction de votre choix sur la carte pour aller explorer le terrain. Sélectionnez une unité (de préférence une unité secondaire que vous pouvez vous permettre de perdre ou dotée d'un niveau de Furtivité élevé) et cliquez sur l'icône d'ordre Explorer. Indiquez ensuite la direction dans laquelle vous voulez explorer. L'unité partira dans cette direction, zigzaguant et dévoilant des morceaux de terrains vierges. N'oubliez pas de modifier la disposition de l'unité avant d'envoyer votre éclaireur. Par exemple, un éclaireur agressif n'ira probablement pas très loin et sera très certainement terrassé par des adversaires plus nombreux au cours d'un combat. Au contraire, un éclaireur évasif évitera les affrontements et aura sans doute plus de chances de survivre à une mission d'exploration.

Déplacements de véhicules

On sélectionne et déplace les véhicules de la même façon que les unités. Toutefois, les véhicules ne peuvent se déplacer à moins d'avoir à leur bord au moins une unité. Pour placer une unité à bord d'un véhicule, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'unité de votre choix, puis faites de même pour le véhicule.



Patrouilles et "way points"

Lorsqu'une unité reçoit l'ordre de contourner un obstacle, elle essaie de trouver le chemin le plus rapide pour le faire. Le déplacement de l'unité peut être contrôlé avec plus de précision en utilisant les way points, et en déplaçant l'unité par étapes successives.

Afin d'établir des way points, sélectionnez une unité, un véhicule occupé ou un groupe. Cliquez sur le bouton Way Point dans la barre d'ordres de l'unité ou maintenez la touche **ALT** enfoncée et vous verrez apparaître une ligne entre l'unité sélectionnée et le curseur de la souris. Etirez cette ligne jusqu'au premier way point et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Etirez jusqu'au suivant et cliquez avec le BGS. Vous pouvez recommencer cette opération quatre fois au maximum, puis l'unité se déplacera jusqu'au dernier point de destination le long du parcours donné, se déplaçant d'un point à l'autre. A l'aide des way points, vous pouvez avoir un meilleur contrôle sur les manœuvres de vos troupes.

Vous pouvez également utiliser les way points pour établir le parcours de patrouilles. Lorsque vous sélectionnez votre dernier way point, cliquez avec le bouton gauche sur l'unité sélectionnée. Elle passera alors de point en point, en retournant au début et en refaisant ensuite le tour du circuit. Avec cette technique, il est relativement facile de faire patrouiller une unité d'avant en arrière et vice versa, en ligne droite ou autour de votre campement en formation quadrangulaire. Les unités continueront à patrouiller sans s'interrompre jusqu'à ce qu'elles participent à un combat ou qu'elles reçoivent de nouveaux ordres.

Assigner des groupes d'unités et marquer la carte

Maintenez la touche **Maj** enfoncée et tapez un chiffre entre 0 et 9 pour exécuter l'une des deux actions. Si vous sélectionnez un groupe d'unités, puis que vous appuyez sur **Maj** et sur un numéro, ces unités obtiendront le statut de groupe. Lorsque vous tapez ce numéro pendant la partie, (sans maintenir la touche **Maj** enfoncée), le groupe sera sélectionné. Assigner des groupes est une bonne façon de créer des divisions dans une grande armée. Vous pouvez regrouper des unités similaires et ainsi empêcher les difficultés au cours des combats; les assaillants combattant au corps-à-corps et à courte portée ont tendance à se gêner. Vous pouvez également constituer des groupes d'unités différentes. Vous pouvez également réassigner des groupes à l'aide de la touche **Maj** et des numéros originaux des groupes.

Si vous n'avez sélectionné aucune unité, appuyez sur **Maj** et un numéro entre 0 et 9 (utilisez des emplacements libres afin de conserver les groupes préalablement assignés) pour désigner la position actuelle du pointeur de la souris comme 'marqueur'. Lorsque vous taperez le numéro par la suite, l'écran se centrera sur cette position. Cette option est particulièrement pratique lorsque vous voulez marquer votre village ou les communautés ennemies; une seule touche vous permettra de voir toute la zone une fois l'option établie.

Parler et échanger des biens

Ce sont des options spéciales qui ne sont accessibles qu'à quelques PAJ. Ces personnages peuvent vous donner des informations ou échanger des biens contre des ressources. Afin d'interagir avec ces unités, cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur le personnage. Une barre d'icônes d'ordres vous montrera les icônes Parler et Echanger des biens. Si vous choisissez de parler, vous verrez apparaître une boîte de dialogue contenant les informations désirées. Si vous optez pour l'échange, une fenêtre apparaîtra et affichera les objets disponibles ainsi que leur prix en Ressources.

Le Brouillard de Guerre

"Autrefois, le monde était visible et compréhensible de tous les points de Yavaun. Il fut un temps où les Quatre Races vivaient en harmonie, profitant de la prodigalité de la terre et lui faisant en retour de nombreux dons. Mais un voile tomba sur Yavaun, le mal et l'avidité prirent la forme d'un grand nuage noir qui obstrua notre vision, décourageant notre sens moral et mettant à mal nos liens avec la terre. Jusqu'à ce que notre perception interne puisse être purifiée, le monde physique demeurera mystérieux et menaçant."

- **Miyo,** gourou Shama'Li.

" Saloperie de brouillard! On peut pas faire pas la différence entre une merde et un hover-char!"

- **Première Classe Léonard Cott**, Grunt dans le Corps des Marines.

La représentation standard du Brouillard de Guerre est noire avec une mini-carte noire. Les zones à portée de vue des unités de la faction sur l'écran de jeu et sur la mini-carte sont dégagées. Les différents éléments du terrain, comme les denses forêts et les falaises, limiteront la visibilité. Un générateur de brouillard gênera également la visibilité des unités, alors qu'une Tour de garde améliore de façon très nette la visibilité de toute unité à son bord.

Lorsque vous aurez acquis un Centre du village, les zones par lesquelles les unités sont passées sur l'écran de jeu apparaîtront en gris. Ces zones grises ne révèlent pas les mouvements des troupes ennemies ou les changements de relief. Lorsque le Centre du village est amélioré, le terrain sur lequel les unités se déplacent apparaît également en gris sur la mini-carte.

Si vous construisez un Appareil de communication, toutes les zones inoccupées par vos unités apparaîtront en gris sur l'écran de jeu et sur la mini-carte. Ces zones n'indiqueront pas les déplacements des troupes ennemies ni les changements de relief. Une fois que vous aurez lancé un Satellite de surveillance ou un drone éclaireur, vous pourrez voir les déplacements et les changements de relief dans toutes les zones où les unités de votre faction se sont rendues. Les autres zones de la carte apparaissent en grisé et ne montrent aucun déplacement de troupes ni de changement de relief.

Ressources

"Sur le plan pratique, la vie sur Yavaun est une question de ressources. Sans ressources, vous ne pouvez pas survivre, vous ne pouvez pas défendre vos maisons, vous ne pouvez pas croître et prospérer. Les batailles qui brûlent la terre et laissent des populations entières décimées ne sont que des modes de gestion des ressources. Les véhicules blindés et les armes de destruction, des outils de négociation des ressources."

- Commerçant Tha'Roon, **Boa le Marchand,**
parlant à un groupe de clients Marines.

"Les champs de Yavaun nous donnent de la nourriture lorsque nous avons faim pour que nous puissions récolter davantage de nourriture. Yavaun nous donne de l'énergie lorsque nous sommes fatigués, pour que nous puissions travailler et créer davantage d'énergie. C'est le cycle de la vie... mais il y a aussi la conscience."

- ainsi parlait le prêtre Eaggra, **Juien Gien Huit Yeux,**
s'adressant au nouveau conseil des Anciens des Descendants.

Acquérir des ressources

Avant de pouvoir accumuler des ressources, vous devez disposer d'un centre du village. Selon le scénario choisi, un centre du village aura peut-être déjà été mis en place. Si ce n'est pas le cas, c'est le premier bâtiment que vous devez construire avant de pouvoir acquérir des ressources. Dans les étapes plus avancées de la partie, davantage de ressources pourront être entreposées en améliorant le centre du village ou en construisant des entrepôts. Il existe sur Yavaun trois sortes de biens que vous devez toujours avoir sous la main afin de maintenir et d'accroître vos forces: Ressources générales, Butanium et Provisions.

Ressources

Vous pouvez acquérir les ressources générales dans les zones forestières environnantes. Les ouvriers procèdent à l'abattage des arbres et rapportent les matériaux au centre du village (ou à l'entrepôt séparé d'une faction), où le produit de leur travail est transformé en monnaie brute. Vous avez besoin de ressources générales si vous voulez construire, recruter, réparer, entraîner, effectuer des recherches ou améliorer quoi que ce soit.

Butanium

Le Butanium est un gaz naturel utilisé sur Yavaun pour alimenter les machines. On l'extrait de différentes façons. Le Robot ouvrier, la raffinerie de Butanium et le synthétiseur de Butanium, (à condition qu'ils aient été construits sur une

source de Butanium, facilement reconnaissable à la vapeur verdâtre) apportent un flot constant, soit 1 Butanium par segment de temps. Le sortilège S.N.R de la Récolte, pourtant, peut extraire une grande quantité de Butanium de la source choisie. Les véhicules ou les unités mécanisées nécessitent du carburant au Butanium en quantités différentes, mais il faut refaire le plein tous les sept segments de temps (environ toutes les vingt secondes de jeu).

Provisions

Il s'agit d'une caractéristique optionnelle et avancée du jeu qui est désactivée par défaut sur l'écran des Options de jeu. Lorsque l'option Provisions est désactivée, vous pouvez avoir cinq unités opérationnelles par source de nourriture construite (Ferme, Jardin, Mess ou Synthétiseur de provisions). N'oubliez pas que ceci limite la croissance initiale de vos armées.

Si l'option Provisions est activée, chaque source de nourriture construite produira 1 provision par segment de temps. Toutes les troupes organiques requièrent un approvisionnement continu qui peut varier d'une unité à l'autre. Les unités consomment la quantité de provisions dont elles ont besoin tous les cinq segments de jeu (environ douze secondes). Cette option rend votre faction vulnérable aux pénalités de faim (voir plus bas), mais elle vous permet également d'entreposer les provisions et de construire des armées plus grandes.

Resource Surplus (Surplus de ressources), Hunger (Faim), et Fuel Shortage (Manque de carburant)

Si vous produisez plus de ressources, de provisions et de Butanium que vos unités ne peuvent en consommer, le surplus sera lentement accumulé. Les joueurs disposent tous d'espace limité pour entreposer ces ressources, espace qui dépend du nombre de centres de village et d'entrepôts qu'ils possèdent. Les centres de villages peuvent contenir 20 000 Ressources, 50 Butanium, et 50 Provisions. Les centres de villages mis à jour contiennent 30 000 Ressources, 100 Butanium, et 100 Provisions. Les entrepôts peuvent contenir 10 000 Ressources, 50 Butanium, et 50 Provisions. Tout surplus excédant la limite est stoppé (c'est-à-dire que les ressources cessent d'être livrées, et que les chiffres sur la barre d'indicateur ne bougent plus) jusqu'à ce que de nouveaux entrepôts soient construits.

Faim

Il s'agit d'une caractéristique optionnelle et avancée du jeu. Si l'option Provisions est activée et que vous ne produisez pas suffisamment de provisions pour alimenter vos troupes, le surplus commencera à diminuer. Une fois les provisions épuisées, toutes les unités souffrent d'une pénalité de faim, qui sera détaillée plus bas. Les unités avec Rations ne sont pas affectées par les pénalités de faim si la consommation atteint zéro.

- La vitesse d'une unité affamée est réduite de deux niveaux.
- Une unité affamée voit ses chances de faire mouche réduites de 30%.
- Les unités affamées ne peuvent jeter de sortilèges.
- Pas de chant pour les leaders.
- L'influence est réduite à 0 (pas d'augmentation avant que la faim ne disparaisse).
- Les unités affamées fuient le combat si leurs points de vie atteignent 50%.

Fuel Shortage (Manque de carburant)
Si vous ne produisez pas suffisamment de Butanium pour alimenter vos structures et l'équipement nécessitant du carburant, les surplus disparaîtront petit à petit. Si les réserves de Butanium sont vides, toutes les unités nécessitant du carburant recevront une pénalité (voir ci-dessous). Les unités pouvant fonctionner à l'aide d'une source d'énergie alternative ne sont pas affectées par les pénalités de carburant.

- Toutes les unités manquant de carburant ne peuvent se déplacer que très lentement.
- Toutes les unités manquant de carburant voit leurs chances de faire mouche réduites de 30%.
- Les unités manquant de carburant ne peuvent jeter de sortilèges.
- L'influence est réduite de moitié (n'augmentera pas de plus de _ jusqu'à ce que le manque de carburant disparaisse).
- Les unités manquant de carburant fuient le combat si leurs points de vie atteignent 50% (ne concerne pas les véhicules).

Voler des ressources

Vous pouvez essayer d'obtenir des ressources en les dérobant dans le centre du village ennemi. Une unité dotée de bonnes aptitudes furtives (une unité déguisée qui n'attaque pas, par exemple) peut pénétrer dans le centre d'un village ennemi et s'emparer de ressources à l'aide de l'icône d'ordre Prendre des ressources, puis transporter les biens jusqu'à son propre entrepôt.

Leaders et influence

"Votre capacité à commander ne reflète pas qui vous êtes vraiment, mais la façon dont vos troupes vous considèrent. Prenez le mot leader au sens littéral: allez en première ligne. Un bon leader ne devrait pas se planquer derrière ses soldats au combat pendant qu'elles encaissent tous les coups. Vous devez leur montrer que vous êtes plus coriace que l'ennemi, prête à vous prendre quelques bleus par des petits poings Shama'Li. Allez en première ligne et vos armées vous suivront."

- Truka Irras,
Général de guerre Obblinox.

" Quelle malédiction, le fardeau du commandement. . ."
- confession de l'Ancien Descendant **Jonas Bruener**
au Maître maçon Domingo Mejia.

Qu'est-ce que l'influence et comment ça marche

L'influence mesure le prestige et la renommée d'un leader de faction, allant de 0 à 5000 points. Cette jauge, représentée le long du portrait du leader, ne peut jamais descendre sous 0, ni dépasser les 5000 points. Une grande influence réduira le coût de recrutement des unités (de 10% lorsque l'influence est à son maximum), rendra la recherche possible et permettra l'utilisation des chants du leader. Comme les chants et la recherche requièrent des points d'influence pour fonctionner, ils ne seront plus disponibles si l'influence de votre leader tombe au dessous d'un certain niveau.

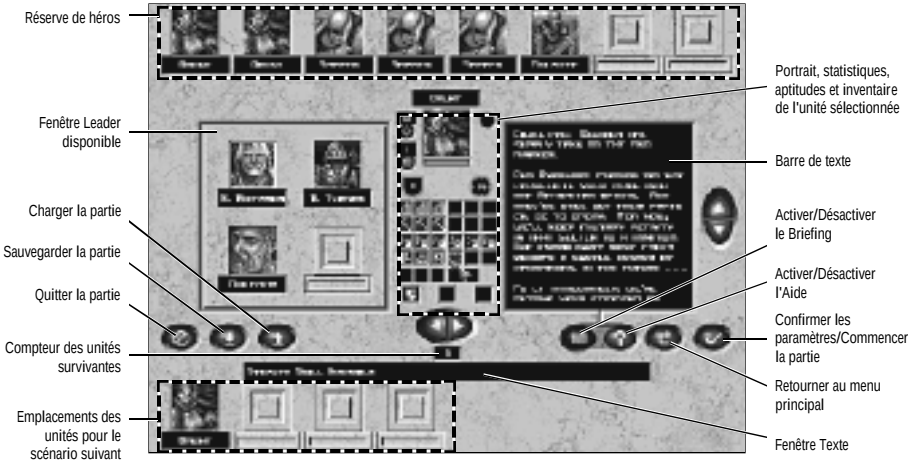
Comment l'influence augmente

L'influence augmente lentement avec le temps, mais il existe plusieurs autres façons de l'accroître. L'influence de votre faction augmente lorsque vous recrutez une nouvelle unité (500 points), tuez un leader ennemi (5000 points) ou que vous détruisez une unité ou un bâtiment qui ne vous appartient pas (points d'influence équivalents à la vie de l'unité). Vous pouvez également convertir des ressources en influence à l'aide de la barre d'icônes d'ordres de votre leader: 2000 points de ressources accroîtront votre influence de 1000 points.

Comment l'influence diminue

L'influence peut diminuer pour de nombreuses raisons. On peut la dépenser pour de la recherche (5000 points) ou des chants (2500 points pour les chants de guerre, de voyage et les chants magiques; 1250 points pour les chants de labeur). De plus, la perte de toute unité ou bâtiment correspond à une perte d'influence d'une quantité équivalente aux points de vie de l'unité. La faim et le manque de carburant peuvent handicaper l'influence en prélevant certaines sommes jusqu'à ce que cette condition disparaisse: 5000 points pour la faim et 2500 pour le manque de carburant. Les rats infestés dans votre village feront également diminuer l'influence, à un taux de 5 points par seconde.

Le Panthéon des héros



Entre les scénarios, un écran spécial vous permettra d'organiser vos forces en prévision de la prochaine mission. C'est à partir de cet écran, intitulé Hall of Heroes (Panthéon des héros), que vous pouvez choisir vos leaders et conserver les unités exceptionnelles d'un scénario à l'autre.

Hero Pool (Réserve de héros)

Il s'agit des unités que vous décidez de conserver à la fin d'un scénario et que vous pourrez utiliser ultérieurement.

Fenêtre Available Leader (Leader disponible)

Les portraits de tous les leaders de scénarios disponibles sont affichés ici.

Surviving Units (Unités survivantes)

Affiche le portrait des unités survivantes, ainsi que toutes les informations pertinentes (vie, inventaire, etc.).

Faire défiler les unités survivantes

Les flèches vous permettent de faire défiler la liste des unités survivantes et de consulter à nouveau les statistiques de chacune d'elles.

Compteur d'unités survivantes

Il s'agit du numéro de l'unité sélectionnée à l'intérieur d'un groupe de survivants.

Unit Slot for Next Scenario (Emplacement des unités pour le scénario suivant)

Ce sont les unités sélectionnées pour le scénario suivant.

Fenêtre texte

Cette fenêtre contient un texte de briefing, une description du leader, ainsi que le texte d'aide du Panthéon des héros.

Faire défiler la fenêtre vers le haut/bas

Les flèches vous permettent de faire défiler le texte de la fenêtre vers le haut ou le bas.

Mission Briefing (Briefing de mission)

Ce bouton fait apparaître le texte de briefing du scénario suivant dans la fenêtre de texte.

Instructions

Ce bouton fait apparaître le texte d'aide du Panthéon des héros dans la fenêtre de texte.

Confirm Settings/Begin Game (Confirmer les paramètres / Commencer la partie)

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton pour passer à l'étape suivante dans la sélection des unités et commencer un nouveau scénario lorsque vous aurez terminé.

Quit Game (Quitter la partie)

Cliquez ici avec le BGS pour quitter la partie.

Save a Campaign Game (Sauvegarder une campagne)

Fait apparaître la boîte de dialogue de sauvegarde de partie, à partir de laquelle vous pouvez sauvegarder votre partie.

Load a Campaign Game (Charger une campagne)

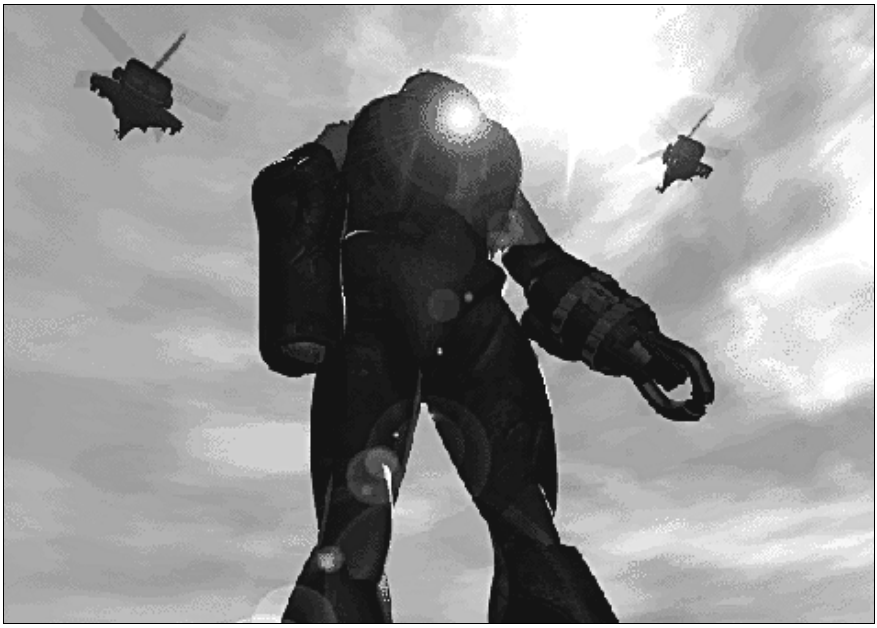
Fait apparaître la boîte de dialogue de chargement de partie, à partir de laquelle vous pouvez charger une partie sauvegardée.

Go Back to Main Menu (retourner au menu principal)

Vous renvoie au menu principal sans sauvegarder votre partie.

Barre de texte

Un texte décrivant différentes zones du Panthéon des héros apparaît ici.



Première étape: désigner vos héros

A l'aide des flèches gauche et droite, faites défiler les portraits des unités survivantes pour comparer leurs statistiques. Si vous donnez à une unité une mise à jour cybernétique, un entraînement intensif, ou d'autres éléments spéciaux (comme un kit médical), nous vous conseillons de conserver cette unité d'un scénario à l'autre. Si vous cliquez sur le nom de l'unité avec le bouton gauche de la souris, vous pourrez changer le nom de cette unité de façon permanente. Pour sélectionner une unité pour le Panthéon des héros, cliquez avec le bouton gauche sur le portrait de l'unité situé dans la fenêtre centrale et faites-le glisser sur la Réserve de héros au sommet de l'écran. Si vous faites glisser une unité sur une fenêtre occupée, la nouvelle unité remplacera l'ancienne et cette dernière sera perdue. Une fois que vous aurez choisi vos héros, cliquez avec le bouton gauche sur **la coche** dans le coin inférieur droit de l'écran pour passer à la deuxième étape. On vous demandera de confirmer que vous désirez conserver ces unités survivantes pour le scénario suivant et que vous les avez placées dans votre Réserve de héros.

Deuxième étape: sélectionner un leader pour le scénario suivant

La fenêtre de gauche contient les portraits des leaders de votre faction. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le portrait d'un leader et que vous

maintenez le bouton de la souris enfoncé, la fenêtre de texte située sur la droite affichera une description des aptitudes et capacités du leader sélectionné. N'oubliez pas de lire le briefing de mission avant de passer le Panthéon des héros, puis sélectionnez le leader qui vous semble être le mieux adapté au scénario suivant. N'oubliez pas non plus que la mort de votre leader mettra fin au scénario, alors réfléchissez avant de choisir.

Troisième étape: sélectionner des troupes pour le scénario suivant

Pour choisir des héros pour le scénario suivant, cliquez avec le BGS sur une unité dans votre Réserve de héros en haut de l'écran, puis faites glisser le curseur animé jusqu'à la rangée inférieure de fenêtres. Les unités placées là seront présentes au début du scénario suivant. Lorsque vous aurez terminé de sélectionner votre leader et vos unités, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Confirmer les paramètres/Commencer la partie situé dans le coin inférieur droit de l'écran, et un nouveau scénario commencera.

UNITES ET VEHICULES DES FACTIONS

Acquérir et recruter des unités

"Beaucoup parmi les Eaggra libérés sont réticents à se fondre avec les Shama'Li et à rejoindre librement les S.N.R. Je ne comprends pas cette réticences. Nous avons combattu les Tha'Roon et les Obblinox, et tous les Eaggra les reconnaissent comme étant nos ennemis communs. Se pourrait-il que notre peuple ne soit pas au-dessus des mêmes préjugés qui poussent les Tha'Roon à conquérir, les Obblinox à détruire? Je prie pour que cela ne soit pas le cas, et j'espère que mes frères Eaggra n'ont besoin que de conseils pour reconnaître le droit chemin."

- Lavegil Woodmaker, **druide Eaggra.**

" Toute saloperie d'humain qui ne veut pas rejoindre les Marines doit mourir."

- **Malcolm,** Commandant des Marines, à la suite d'une attaque surprise des Marines contre un camp des Descendants.

On peut recruter de nouvelles unités chez les villageois neutres déjà existants se trouvant sur la carte. On peut les recruter directement, ou utiliser un leader de groupe pour persuader les nouvelles unités de s'enrôler (à coût réduit). Une fois recrutés, les villageois deviennent automatiquement des ouvriers pour la plupart des factions. Les villageois Tha'Roon deviennent des soldats lorsqu'ils sont recrutés dans la faction des Souverains.

Types d'unités

"La structure de notre groupe repose en grande partie sur des unités interdépendantes qui reconnaissent l'utilité des autres. Aucun individu ne pourrait survivre seul sans le reste de la communauté; les forces de sécurité comprennent parfaitement la nécessité des laborantins et des ouvriers agricoles, tout comme ces mêmes ouvriers comprennent l'utilité des officiers de sécurité. La bonne combinaison d'éléments discrets apporte des forces suffisamment soudées pour maintenir la dynamique du groupe intacte. Une survie prolongée requiert une telle division des tâches, ainsi que la tolérance de chaque homme et chaque femme les uns envers les autres."

- **Léon Walton**, Professeur Descendant et chef des recherches en Structures neurologiques cybernétiques.

"Ces Télépathes me foutent la chair de poule!"

- **Carrip Muk,** Berger Obblinox.

Les factions disposent chacune de différents types d'unités. Voici une liste des types généraux d'unités. Pour plus d'informations sur une unité particulière, voir la description détaillée des unités dans *Unités et véhicules spécifiques à chaque faction* commençant à la page 44.

Ouvriers

Utilisez les ouvriers pour ramasser les ressources et construire des bâtiments, ce qui est nécessaire pour entraîner de nouvelles unités, améliorer des unités existantes, entreposer les ressources, etc. Les ouvriers peuvent également réparer les bâtiments ou les véhicules endommagés. Ils peuvent se battre, mais font de bien meilleurs soldats lorsqu'ils sont entraînés et reçoivent des mises à jour pour devenir des unités plus puissantes.

Guerriers

Cette catégorie inclut de nombreuses unités dont la fonction principale est de combattre plutôt que de construire ou d'étudier la magie. Le gros de vos forces sera sans doute constitué de guerriers. Vous pouvez entraîner ces unités ou leur apporter des mises à jour cybernétiques, leur donnant ainsi un avantage indéniable au combat. Différents types de guerriers possèdent différentes aptitudes au combat et vous devriez vous en servir avec discernement. Un expert en démolition, par exemple, ne se battra peut-être pas très bien en combat rapproché. Apprenez à connaître les forces et les faiblesses de chacune de vos unités afin de faire bon usage de vos troupes.

Mages

Les quatre races originales de Yavaun, les Tha'Roon, les Obblinox, les Eaggra, et les Shama'Li sont toutes capables d'utiliser la magie. Celle-ci peut être utilisée de nombreuses façons, pour aider les troupes au combat ou les ouvriers agricoles lors de la récolte. Plus les aptitudes magiques d'un mage sont élevées, plus il pourra jeter de sortilèges. Chaque sort requiert de l'énergie magique, mesurée en points de mana. Les Humains sur Yavaun possèdent des pouvoirs magiques très différents de ceux des autres races. Certains Humains ayant suivi un entraînement spécial peuvent utiliser des inventions pour créer des objets spéciaux qui apporteront des améliorations technologiques utiles pour leur faction. Pour une description détaillée des sortilèges, voir la section intitulée *Sortilèges* à la page 83.

Drones, droïdes, et autres unités automatisées

La plupart des factions peuvent produire des unités automatisées. Celles-ci remplissent des fonctions différentes: certaines peuvent récolter des ressources, d'autres servir d'éclaireurs en territoire ennemi; d'autres encore ne sont conçues que pour combattre. Contrairement aux véhicules, ces unités sont indépendantes, mais elles consument du Butanium au lieu de provisions.

Véhicules

Les véhicules peuvent transporter des unités multiples et ne peuvent se déplacer sans au moins l'une d'entre elles à leur bord. Toutes les races et toutes les factions ont accès aux véhicules. En d'autres mots, les membres d'une faction peuvent occuper n'importe quel véhicule vide, quelle qu'en soit l'origine. Toutefois, seules les unités d'une même faction peuvent occuper un véhicule en même temps. Vous ne pouvez effectuer des réparations que sur les véhicules de votre faction.

Leaders

Les leaders sont les guides de chaque faction. Ils sont la volonté derrière vos troupes et sont souvent très doués. Mais attention à utiliser vos leaders avec discernement. Si votre leader trouve la mort au cours d'un scénario, la partie prendra fin.

Les leaders ont tous l'aptitude de persuader les nouvelles unités de s'enrôler à moindre coût. Pour plus d'informations sur l'aptitude Persuasion, voir page 81. Les leaders peuvent tous également "chanter". Les chants sont principalement des cris de ralliement capables de redonner de l'énergie à vos troupes pendant 30 secondes. Les chants des leaders affectent toutes les unités de votre faction et coûtent 2500 points d'influence pour des chants guerriers, de voyage et de magie/inspiration et 1250 points pour un chant de labeur.

War Song (Chant guerrier): toutes les unités de la faction obtiennent 10 points de guérison, +5 points de dégâts à tous les coups, un niveau supérieur pour leur cadence de tir et un bonus de tir réussi de 10%. Les unités se trouvant dans la faction sous les effets d'un chant guerrier ne peuvent pas jeter de sort.

Work Song (Chant de labeur): tous les maçons de la faction se mettent à construire et à récolter les ressources deux fois plus vite. Toutes les structures en construction peuvent subir deux fois plus de dégâts avant d'être détruites.

Travel Song (Chant de voyage, chant de retraite): toutes les unités de la faction voient leur temps de réaction et leur vitesse augmenter de 2 niveaux. Pendant le chant de voyage, aucune unité de peut attaquer ni jeter de sort. De plus, toutes les unités battant en retraite ont 30% de chances de plus d'être touchées pendant leur fuite.

Magic/Inspiration Song (Chant magique/d'inspiration): toutes les unités du clan récupèrent 30 points de mana. Le coût des points de mana est réduit de moitié. Tous les coûts de sortilèges, d'entraînement, d'apprentissage ou de recherche sont réduits de moitié. Tous les dégâts magiques sont multipliés par deux (attaques normales des jeteurs de sorts comprises).

Entraînement et mises à jour

"Chaque individu Shama'Li et Eaggra rejoignant les Servants de NagaRom est une ressource. Laisserions-nous les arbres sans entretien, les laisserions-nous s'effondrer sous leur propre poids et pourrir? Laisserions-nous nos récoltes dans les champs, ou le précieux Butanium se déverser dans l'air sans contrôler son pouvoir? De la même manière, nous considérons chaque nouveau membre des S.N.R. comme un élément à façonner et à améliorer pour qu'il s'adapte au travail du juste par la discipline rigoureuse et l'instruction patiente."

- **Gai Byuru,** Danseur de l'Ombre Shama'Li.

" A l'exception du Premier Ministre, tous les Tha'Roon peuvent être améliorés."

- déclaration controversée du Ministre **Kla'thmaw** lors d'une réunion du Haut Conseil.

Recrutement et entraînement

La première étape est souvent le recrutement des villageois. On peut les recruter directement (en les sélectionnant puis en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône en forme de pouce vers le haut); vous pouvez également utiliser votre leader pour persuader de nouvelles unités de s'enrôler à moindre coût. Les villageois recrutés sont instantanément entraînés pour devenir des ouvriers ou des soldats de base. A partir de là, les unités de base continuent leur entraînement dans des installations plus sophistiquées. Pour plus de détails sur l'entraînement, voir les sections *Unités et véhicules spécifiques à chaque faction et Bâtiments spécifiques à chaque faction,* respectivement en pages 44 et 96.

Un mot sur le potentiel

Certaines unités ont un plus grand potentiel que d'autres et réagissent mieux à l'entraînement. Ainsi, si deux engagés suivent le même entraînement dans une caserne de Marines, celui qui n'a pas de potentiel est un Grunt, alors que l'autre deviendra un Officier de tir. Les unités avec un bon potentiel se reconnaissent à leur portrait (par exemple, les engagés ayant un bon potentiel auront un portrait en gros plan et les autres seront représentés de plus loin) et sur la carte, l'icône de ces unités est marquée de quatre points jaunes. Les unités ayant un bon potentiel pourront non seulement acquérir de meilleures aptitudes, mais pourront aussi avancer plus loin que les unités sans potentiel. On ne peut pas manipuler le potentiel d'une unité; elle en a ou pas.

Entraînement intensif et progression des sortilèges

La plupart des unités peuvent recevoir un entraînement intensif qui leur permettra d'améliorer leurs aptitudes. Ce type d'entraînement peut influencer les

compétences de combat, de construction, de magie, etc. L'entraînement intensif coûte 500 points de ressources par unité et augmentera toutes les aptitudes d'une unité d'un niveau. Une unité peut recevoir plusieurs fois un entraînement intensif, jusqu'à ce que les niveaux aient atteint leur limite (6 pour la plupart d'entre eux). Toutefois, les unités subissant un entraînement intensif ne pourront pas obtenir des aptitudes qu'elles ne possèdent pas déjà. Pour chaque faction, l'entraînement intensif se déroule dans le centre du village. Voir les descriptions dans la section Bâtiment spécifique à la faction commençant page 96 pour plus de détails sur l'endroit où les unités peuvent recevoir leur entraînement. Les aptitudes de certaines unités ne peuvent pas être améliorées, et ce ne sont donc pas des candidats valides pour l'entraînement intensif.

Avant de pouvoir affecter les niveaux d'aptitude par l'entraînement intensif, vous devez faire des recherches dans le bâtiment approprié (coût: 5000 points d'influence, 5000 points de ressources) pour améliorer le niveau de sortilège (Spell) à la disposition de la faction. Par exemple, si aucune recherche sur les sorts n'a été réalisée dans une base, l'entraînement intensif d'un Technicien aura pour conséquence d'améliorer toutes ses aptitudes, à l'exception de la magie. Ainsi, les compétences de construction et d'édification d'un Technicien passeront à 2, mais les sortilèges resteront à 1. Une fois les aptitudes de sorts améliorées, un entraînement plus poussé fera passer la construction et l'édification au niveau 3 et les sortilèges au niveau 2.

Mises à jour humanoïdes - Cybernétique

Les mises à jour cybernétiques sont des améliorations technologiques fusionnées avec l'anatomie du sujet, dans le but d'améliorer ses aptitudes. Elles peuvent prendre des formes différentes, selon la faction, mais les résultats sont les mêmes pour chacune d'entre elles. Les recherches et les attributions des mises à jour s'effectuent en kits: des augmentations multiples destinées à améliorer les aptitudes défensives, offensives ou spécialisées d'une unité. Chaque unité concernée peut obtenir l'une des trois mises à jour. Aucune unité ne peut en obtenir plus d'une. Si une unité a déjà reçu une mise à jour, elle peut en acheter une autre, mais la nouvelle remplacera l'ancienne. Soyez prudent lorsque vous choisissez les unités à améliorer. Les kits offensifs n'aideront pas beaucoup les ouvriers, et la Puce cérébrale qui accompagne une mise à jour spécialisée ne sert à rien sur une unité ne possédant pas d'aptitudes à améliorer. Les mises à jour cybernétiques ne peuvent être montées sur des véhicules ou des unités non humanoïdes.

Afin de placer une mise à jour cybernétique sur une unité, sélectionnez le bâtiment qui abrite le kit que vous recherchez (voir la liste des *Bâtiments spécifiques aux factions* page 96 pour savoir où les recherches des différentes mises à jour s'effectuent). Si le bouton de mise à jour se trouve dans la colonne

centrale de la barre latérale de l'interface, vous devez effectuer des recherches sur ce kit avant de le mettre à la disposition de vos unités. Les recherches sur les kits de mise à jour cybernétiques s'effectuent de manière individuelle au coût de 5000 points de ressources plus 5000 points d'influence. Remarque: vous ne pouvez pas commencer par effectuer de recherches sur des kits cybernétiques plus sophistiqués. La recherche doit passer de Défensive à Offensive, et enfin à Spécialisée.

Si la barre latérale d'interface d'un bâtiment possède une icône de mise à jour cybernétique dans la colonne de droite, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'icône du kit, puis cliquer avec le bout gauche sur l'unité ou les unités que vous désirez améliorer. Chaque unité sélectionnée se déplacera alors jusqu'à ce bâtiment, recevra un kit de mise à jour et les ressources seront déduites de manière appropriée.

Defensive Cybernetics (Cybernétique défensive)
Ces mises à jour coûtent 100 points de ressources par unité améliorée. Les unités sélectionnées reçoivent tous les éléments suivants:

- **Cable Muscles (muscles câblés):** l'unité obtient un point de blindage et perd un niveau de vitesse.
- **Additional Heart (cœur supplémentaire):** la vie de l'unité augmente de 10 points.
- **Cloaking Skin (peau de camouflage):** les unités obtiennent un niveau d'aptitude de furtivité.

Offensive Cybernetics (Cybernétique offensive)
Ces mises à jour coûtent 200 points de ressources par unité améliorée. Les unités sélectionnées reçoivent tous les éléments suivants:

- **Reactive Sinew (Tendon réactif):** la cadence de tir d'une unité est accrue d'un niveau.
- **NitroStat Heart (Cœur NitroStat):** l'unité obtient un niveau de vitesse.
- **Hyper Nerves (Hyper nerfs):** le temps de réaction est accru d'un niveau.
- **Bionic Senses (Sens bioniques):** l'unité reçoit des sens extrêmement précis qui s'accompagnent d'un bonus de tir de 30%.

Specialized Cybernetics (Cybernétique spécialisée)
Ces mises à jour coûtent 300 points de ressources par unité améliorée. De plus, les unités équipées de mises à jour cybernétiques spécialisées auront besoin d'1 Butanium supplémentaire par 7 segments de temps (20 secondes). Les unités sélectionnées reçoivent *tous* les éléments suivants:

- **Explosive Strength (Force explosive):** l'unité inflige 10 points supplémentaires de dégâts par attaque et obtient un emplacement d'inventaire en plus.
- **Adrenalized Heart (Cœur adrénaline):** l'unité se régénère à un taux lent.
- **Calcified Hide (Peau calcifiée):** augmente le blindage d'un point.
- **Brain Chip (Puce cérébrale):** toutes les aptitudes d'une unité sont améliorées d'un niveau.
- **Telescopic Vision (Vision télescopique):** une unité peut voir 2 cases plus loin.

Mises à jour des véhicules

Pour obtenir des mises à jour de véhicules, vous devez tout d'abord effectuer des recherches qui vous coûteront 5000 points de ressources et 5000 points d'influence (voir plus bas pour savoir où s'effectuent les recherches pour les différents types de mises à jour). Contrairement aux mises à jour cybernétiques, l'accès à toutes les options de mises à jour s'obtient à chaque étape de recherche (plutôt que des recherches sur des kits individuels). Les mises à jour de véhicules sont à la disposition de toutes les factions, à l'exception des Marines.

Afin d'apporter une mise à jour sur un véhicule, vous devez d'abord sélectionner le bâtiment qui abrite les mises à jour de véhicules de la faction. Le bâtiment affichera toutes les mises à jour disponibles sur la barre d'interface. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un kit, puis sur le(s) véhicule(s) que vous souhaitez améliorer. Chaque sélection enverra le véhicule jusqu'au bâtiment pour que les modifications soient effectuées, et des ressources seront déduites de vos réserves pour chacune d'entre elles.

Mises à jour des véhicules des Souverains

Ces améliorations technologiques peuvent être appliquées sur l'Hover-pod et l'Hover-char. Les recherches concernant les mises à jour des véhicules s'effectuent dans un Garage.

- **Radar Reflective Paint (Peinture réfléchissante antiradar):** le véhicule est à présent équipé d'une furtivité de niveau un, ce qui le rend invisible à la détection sur les mini-cartes ennemies. Coût: 200 points de ressources.
- **Solar Power Plant (Centrale solaire):** le véhicule n'a plus besoin de Butanium. Coût: 500 points de ressources.
- **All-Terrain Fitting (Amélioration tout-terrain):** le véhicule a besoin d'un kit tout-terrain, mais perd un niveau de vitesse. Coût: 700 points de ressources.

Mises à jour des véhicules des Descendants
Vous pouvez utiliser ces modifications sur l'Ambulance, la Voiture-fusil, et la Guêpe. Vous effectuez les recherches sur les mises à jour dans une Salle de recherches.

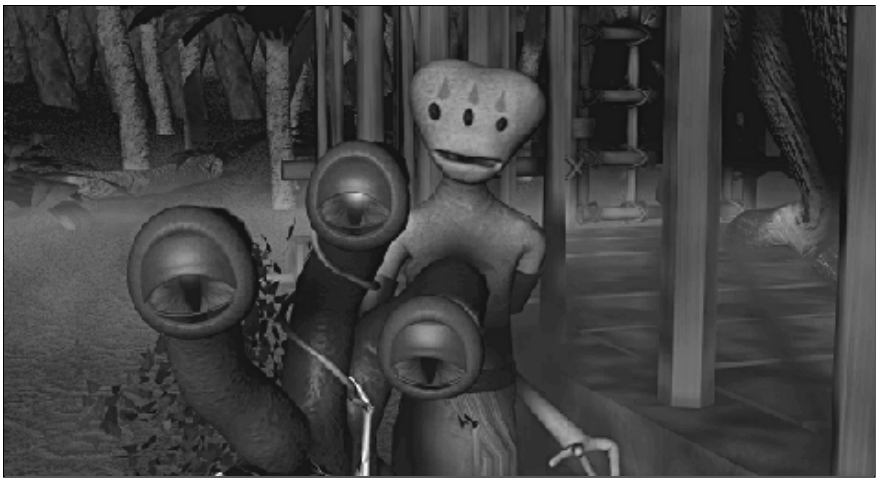
- **Turbo Charger (Chargeur turbo):** la vitesse de ce véhicule augmentera de deux niveaux et il consommera davantage de Butanium. Coût: 200 points de ressources, plus 1 Butanium supplémentaire tous les 7 segments de temps (20 secondes).
- **Plated Chassis (Châssis blindé):** le véhicule obtient deux points de blindage et perd un niveau de vitesse. Coût: 500 points de ressources.
- **Electric Motor (Moteur électrique):** le véhicule n'a plus besoin de Butanium. Coût: 1000 points de ressources.

Dressage des animaux par les S.N.R.
Evitant tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la technologie, un dressage spécial est utilisé pour améliorer les Tours et les Cavaliers. On effectue les recherches sur le dressage animal dans un Corral.

- **Obedience (Obéissance):** le temps de réaction de l'unité et le taux de mouvement augmentent d'un niveau. Coût: 150 points de ressources.
- **Conditioning (Conditionnement):** l'unité n'a plus besoin de provisions ni de butamium. De plus, elle obtient un point de blindage. Coût: 500 points de ressources.
- **Endurance:** L'unité peut à présent régénérer des points de vie à une vitesse lente. Coût: 800 points de ressources.

Guérir les unités et réparer les véhicules

Les guérisons magiques, les kits médicaux et les installations médicales stimuleront tous la régénération des points de vie dans les unités organiques. Les véhicules endommagés fonctionneront jusqu'à ce que leur vie atteigne 0. Mais même après, les véhicules endommagés peuvent encore être réparés. N'importe quelle unité possédant des aptitudes d'édification ou de construction peut réparer un véhicule endommagé. Le coût de réparation de base est de 3 points de ressources pour chaque point de réparation (remarque: les ressources se dépensent sur les réparations par segments de 3 points; en d'autres mots, réparer 2 points de dégâts de véhicule vous coûtera 3 points de ressources). ***Remarque:*** *les ouvriers d'une faction ne peuvent pas effectuer de réparations sur un véhicule construit par une autre faction.*



Unités et les véhicules spécifiques à chaque faction

Unités S.N.R.

Danseur de l'Ombre

Le Danseur de l'Ombre est le leader Shama'Li au sein de la faction des S.N.R. Ses aptitudes de combat et de sorcellerie sont impressionnantes et font de lui un adversaire puissant ainsi qu'un leader compétent au combat. Le Danseur de l'Ombre porte un lourd fardeau: une vision de paix sur Yavaun. Les Shama'Li comprennent parfaitement sa lutte et viennent à son aide s'il leur demande, faisant montre de leurs extraordinaires talents de combattant si nécessaire. Malgré la pression imposée par la survie d'un monde tout entier, le Danseur de l'Ombre porte son étonnante corpulence avec une grâce et une facilité insouciantes. Il peut utiliser les chants magique et de voyage.

Villageois Shama'Li Town

Ce sont des Shama'Li "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager. Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois Shama'Li qui décident de rejoindre votre clan deviennent des Fermiers.

Fermier

Il vous en coûtera 1500 points de ressources pour recruter un Fermier. Un villageois Shama'Li qui s'engage peut devenir un Fermier, ouvrier élémentaire et constituer la base de l'effort S.N.R. Ils bâtissent les camps, récoltent les ressources nécessaires et nourrissent la communauté. Les Fermiers représentent également la première étape pour tous les mages et les guerriers Shama'Li. Ainsi, même le plus puissant et le mieux entraîné des Shama'Li ne rechigne pas à travailler la terre, symbole de travail simple et honnête. Un Fermier entraîné dans une Ecole de la Croissance devient un Défenseur. Si l'unité a un bon potentiel, elle devient un Protecteur. Un Fermier entraîné dans le Temple de NagaRom devient un Chaman. S'il a un bon potentiel, il devient un Gourou. Les Fermiers sont de simples ouvriers et bâtisseurs capables d'attaques au corps-à-corps.

Défenseur

L'entraînement de ce guerrier de base Shama'Li vous coûtera 600 points de ressources. Lorsque la plupart des Fermiers Shama'Li sont prêts à passer sur le champ de bataille, ils vont s'entraîner à l'Ecole de la Croissance et deviennent Défenseurs. Ces guerriers utilisent des attaques au corps-à-corps pour venir à bout des adversaires possédant un épais blindage.

Protecteur

L'entraînement de ce guerrier Shama'Li vous coûtera 600 points de ressources. Certains Fermiers sont plus doués pour les arts de la guerre que d'autres. Les professeurs de ces Shama'Li les voient comme des êtres exceptionnels et ils suivent un entraînement dans une Ecole de la Croissance afin de devenir des Protecteurs. Ces derniers utilisent de puissantes attaques au corps-à-corps contre leurs ennemis. De plus, ils apprennent à communiquer avec les créatures de Yavaun et à demander l'aide des animaux lors des combats. Si un Protecteur s'entraîne et obtient une aptitude de dresseur de niveau 2, il peut apprivoiser un Bonca et devenir un Cavalier. Un Protecteur capable d'apprivoiser un Bonca mâture transforme l'animal en Tour. Les Protecteurs peuvent également devenir des Esprits Rageurs dans un Temple Suprême.

Cavalier

Vous devrez payer 600 points de ressources et 2 points de provisions pour obtenir ce guerrier Shama'Li sophistiqué. Lors d'un entraînement poussé, un Protecteur ayant atteint le niveau 2 de dressage peut affronter seul la nature sauvage de Yavaun dans le but d'apprivoiser et d'acquérir une monture. Ces montures ne sont autres que les grands Boncas des plaines, des animaux robustes capables de porter leur cavalier rapidement et de détecter des unités ennemies cachées. Si un Cavalier se trouve à portée de vue d'une unité ennemie, le Bonca émettra un bruit d'avertissement. Lorsque le cavalier est tué, le Bonca meurt lui aussi et l'unité redevient un Protecteur. Une fois qu'il chevauche l'une de ces grandes créatures, le Protecteur devient un formidable combattant à courte portée. Les Cavaliers se déplacent rapidement et peuvent suivre l'entraînement de dresseur dans un Corral.

Chaman

L'entraînement de ce mage de base Shama'Li vous coûtera 1000 points de ressources. Certains fermiers préfèrent l'art de la magie à celui de la guerre. Un entraînement suivi dans un Temple de NagaRom permettra à un Fermier de devenir un Chaman Shama'Li. L'entraînement du Chaman se partage entre les philosophies transcendantales et pragmatiques, avec une spécialisation dans des sortilèges spirituels tout en étant enracinés dans le sol de Yavaun.

Gourou

L'entraînement de ce mage avancé Shama'Li vous coûtera 1000 points de ressources. Un fermier présentant un bon potentiel et qui a reçu un entraînement dans un Temple de NagaRom devient un Gourou. A l'exception du Danseur de l'Ombre, aucun autre Shama'Li n'est plus révéré que le Gourou. Les gourous sont aimés de la populace et peuvent convaincre de nouvelles recrues de rejoindre la cause S.N.R. Tout comme les Chamans, les Gourous utilisent une forme spirituelle et naturelle de magie tout aussi efficace en temps de guerre qu'en temps de paix.

Esprit rageur

L'entraînement de ce guerrier Shama'Li très avancé vous coûtera 3500R (points de ressources). Alors que le gourou est aimé du peuple, l'Esprit rageur est respecté, et craint. Vous devez effectuer les recherches sur l'entraînement à suivre pour devenir un Esprit rageur dans un Temple Suprême avant qu'il ne soit mis à votre disposition. Les esprits rageurs sont des protecteurs entraînés pour emmener leurs pouvoirs au-delà de leurs limites physiques et spirituelles. Un protecteur ayant reçu un entraînement dans un Temple Suprême devient un Esprit rageur. Celui-ci détient l'unique capacité de rendre son corps invulnérable. Il est effrayant de voir un esprit rageur plonger au cœur de la bataille, intact, et faisant tomber l'ennemi de tous les côtés avec une grâce insouciante. Son pouvoir est si intense, toutefois, qu'après une courte période d'invulnérabilité, l'esprit rageur est épuisé, et il meurt. Même sans ce pouvoir ultime, ces Shama'Li sont d'incroyables guerriers capables d'asséner une pluie d'attaques au corps-à-corps qui transpercent les blindages comme du papier.

Primus, le Créateur

Primus le Créateur est le leader du contingent Eaggra au sein de la faction des S.N.R. C'est un bâtisseur très puissant et sa sagesse s'étend également à la construction stratégique. Tous les Eaggra ont pour lui un immense respect. Les ouvriers sont dynamisés par son cri de ralliement, et les villageois Eaggra facilement convaincus lorsque Primus le Créateur recrute de nouvelles unités. Peut-être est-ce un sens profond de l'ironie qui le pousse à utiliser une arme de feu au combat: le même type d'arme que les Souverains utilisaient pour oppresser les esclaves Eaggra dans un passé bien sombre. Le Créateur peut également utiliser les chants de labeur et de voyage.

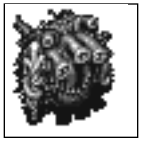
Villageois Eaggra

Ce sont des Eaggra "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager; Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois Eaggra qui décident de rejoindre votre clan deviennent des Ingénieurs de combat.

Ingénieur de combat

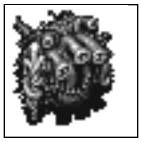
Le recrutement de cet ouvrier Eaggra vous coûtera 1500 points de ressources. Depuis leur libération du joug Tha'Roon, les Eaggra ont eu des difficultés à s'adapter à une existence indépendante et pacifique. De nombreux villageois impatients ont rejoint les rangs des S.N.R. par l'intermédiaire du corps des Ingénieurs de combat. Ces unités excellent dans l'art de la construction sur le terrain, en combinant l'aptitude naturelle des Eaggra pour le travail manuel avec une forte volonté d'affronter l'ennemi. Contrairement aux fermiers Shama'Li, les ingénieurs de combat Eaggra ont tendance à avoir un rôle actif dans les combats, en construisant des drones, détectant les mines et en utilisant de petits explosifs contre les forces hostiles. Un ingénieur de combat recevant un entraînement dans une Ecole de la Croissance devient un Ranger. Un ingénieur de combat avec un bon potentiel et recevant un entraînement dans une Ecole de la Croissance deviendra un Druide. Cette unité possède une bonne aptitude de construction, ainsi qu'une aptitude de poseur de bombes et un talent particulier pour détecter les mines. Les ingénieurs de combat possèdent une attaque explosive lobée.

Ranger



L'entraînement de ce guerrier Eaggra coûte 800 points de ressources. Lorsque les ingénieurs Eaggra souhaitent affronter l'ennemi directement, ils suivent un entraînement de Ranger. Un ingénieur de combat qui s'entraîne dans une Ecole de la Croissance devient un ranger. Les rangers sont d'excellents guerriers dotés de talents furtifs impressionnants. Placé à une position stratégique à l'orée d'un bois, un ranger peut attaquer des groupes ennemis à l'aide d'attaques laser, puis s'échapper à travers les denses feuillages de Yavaun.

Druide

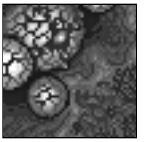


L'entraînement de ce mage Eaggra vous coûtera 800 points de ressources. Il peut arriver qu'un ingénieur démontre des aptitudes pour l'art de la magie. Un ingénieur de combat avec un bon potentiel suivant un entraînement à l'Ecole de la Croissance devient un Druide. L'énergie d'un druide provient de la flore de Yavaun; c'est pourquoi de nombreux druides se concentrent sur les plantes et sur la régénération naturelle. Les guerriers des S.N.R. reconnaissent tous l'importance des druides comme guérisseurs des unités blessées, des bâtiments endommagés et des champs de bataille ravagés une fois que la paix est restaurée. Les druides possèdent aussi des talents de dresseurs d'animaux et une attaque gelante.

Drone d'attaque

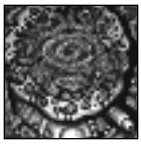
La construction de cette unité de combat automatisée vous coûtera 2000R et 2 Butanium. Indépendants de leurs maîtres cruels, les Eaggra ont fait preuve d'un véritable talent pour les inventions et les types avancés de constructions. C'est ainsi que le drone d'attaque a été développé. Les recherches destinées à la construction d'un drone doivent être effectuées à une Antenne satellite avant qu'une unité puisse en construire un. Seule une unité dotée d'une aptitude de construction de niveau 3 peut construire un drone. Les drones d'attaque peuvent voler, se déplaçant sans restriction au-dessus du paysage de Yavaun afin d'écraser l'ennemi avec de puissantes attaques explosives. Toutefois, cette explosion détruit également le drone; alors faites preuve de discernement en choisissant vos cibles.

Drone éclaireur



La construction de cette unité de reconnaissance automatisée vous coûtera 800R et 3 Butanium. La technologie responsable de la création des drones d'attaque a également permis aux ingénieurs Eaggra de produire les drones éclaireurs. Vous devez effectuer les recherches pour un drone éclaireur à une Antenne satellite avant qu'une unité puisse en construire un. Seule une unité dotée d'une aptitude de construction de niveau 3 peut construire un drone. Les drones éclaireurs lancent des attaques explosives, ils peuvent survoler les terrains impraticables, mais sont plus utiles pour réaliser des cartes des terrains inexplorés que dans les affrontements directs. Cette fonction ne devrait pas être ignorée, car les drones éclaireurs fournissent des renseignements précieux sur les mouvements de troupes ennemies. Une fois le drone éclaireur lancé, vous verrez les mouvements des unités et les changements de relief dans toutes les zones que les unités S.N.R. ont exploré; toutes les autres zones de la carte resteront grisées.

Tourelle furtive



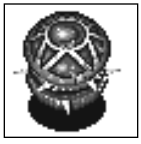
En plus des recherches que vous devrez entreprendre dans une Tour de guet, vous devrez payer 1500 Ressources et 4 Butanium pour obtenir une Tourelle furtive. Les ingénieurs Eaggra ont développé une formidable technologie qui permet à ce système de défense automatisé de rester invisible dans le sol (furtivité de niveau 5) jusqu'à l'approche d'une menace. Un mécanisme sophistiqué de surveillance détectera l'unité l'ennemie, quel que soit son niveau de furtivité. Lorsque la tourelle furtive a déterminé que l'ennemi se trouve à proximité, elle sort du sol et tire de puissantes rafales sur les unités ennemies à sa portée. La tourelle furtive consomme également 1 Butanium tous les 7 segments de temps (environ 20 secondes).

Véhicules S.N.R.

Tour

L'entraînement d'une Tour vous coûtera 2000R et 3 points de provisions. Les boncas matures sont des animaux sacrés parmi la faune de Yavaun. C'est donc avec un respect infini que les protecteurs Shama'Li apprivoisent ces animaux afin d'acquérir une Tour. Seul un protecteur possédant une aptitude de dressage d'animaux de niveau 2 peut le faire, car les grandes créatures sont assez obstinées. Les tours ne peuvent attaquer et peuvent transporter un maximum de 4 unités. Une tour émet un bruit d'avertissement lorsqu'un ennemi se trouve à portée de vue, quel que soit son niveau de furtivité. Lorsqu'une Tour est "tuée", le bonca mature disparaît et est remplacé par l'unité qu'il portait sur son dos.

Creuseur



La construction de ce moyen de transport souterrain vous coûtera 3000R et 5 Butanium. Toute unité doté d'une aptitude de construction de niveau 2 et d'une aptitude d'édification de niveau 2 peut fabriquer un Creuseur. Ce véhicule ingénieux peut se déplacer lentement à la surface de Yavaun, mais il est plus utile pour se déplacer sous le relief et sous les forces ennemies, et refait surface à un point choisi. En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de creusement, puis sur une case de destination, un Creuseur creusera un tunnel sous les obstacles jusqu'à cet endroit. L'aptitude du creuseur à se déplacer sans se faire détecter s'est avérée très utile lors de petites missions secrètes, frappant d'ennemi là où il s'y attend le moins. Les creuseurs peuvent transporter un maximum de 2 unités.

Unités des Souverains

Premier Ministre

Le Premier Ministre est le commandant en chef Tha'Roon de l'ensemble des forces des Souverains. Les Tha'Roon comme les Obblinox doivent tous s'incliner devant lui; sa parole fait loi. Leader puissant, le Premier Ministre sait aussi très bien se déplacer furtivement. Mais la magie du Premier Ministre est son plus grand atout, et il n'hésitera pas à employer sa superbe rhétorique ou ses tactiques de combat redoutables. Même lorsqu'il n'utilise pas ses puissantes incantations, l'impressionnante contenance du Premier Ministre exige la soumission de toutes les créatures. Il peut utiliser les chants de magie ou de labeur et possède une attaque laser du bâton magique.

Villageois Tha'Roon

Ce sont des Tha'Roon "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager. Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois Tha'Roon qui décident de rejoindre votre clan deviennent des Gardes impériaux.

Garde impérial

Le recrutement de ce guerrier de base Tha'Roon vous coûtera 1500R. Les Tha'Roon sont au-dessus des travaux manuels. La construction et les récoltes sont effectuées par les races servantes. Ainsi, n'importe quel villageois Tha'Roon enrôlé dans l'armée des Souverains peut immédiatement assumer le grade de Garde Impérial. Ce sont les guerriers de base des Souverains, et les individus remarquables sont sélectionnés dans cette réserve pour recevoir un entraînement de combat plus poussé. Un Garde impérial recevant un entraînement dans une Académie peut devenir un Exterminateur. Si l'unité Garde impérial a un bon potentiel, il devient une unité d'Elite. Un garde impérial s'entraînant dans une Université ésotérique devient un Télépathe. S'il a un bon potentiel, il devient Ministre. Les gardes impériaux peuvent lancer une attaque balistique.

Exterminateur

L'entraînement de ce guerrier Tha'Roon vous coûtera 1000R. Villages en flammes, forêts de cendres, tas de corps noircis sur les plaines... ce sont devenus des visions communes depuis que les Souverains ont étendu leur contrôle sur Yavaun. Les Exterminateurs sont responsables de chacun de ces tristes faits. Ces unités sont efficaces pour neutraliser les communautés à l'aide d'armes à flammes, et incendier toutes les structures et populations rebelles. Tout Garde impérial suffisamment vicieux et insensible pour supporter le job peut devenir Exterminateur dans une Académie.

Elite

L'entraînement de ce guerrier Tha'Roon avancé vous coûtera 1000R. Un garde impérial avec un bon potentiel peut devenir une unité d'Elite. Tout comme les exterminateurs, les unités d'Elite lancent des flammes sur leurs ennemis. Toutefois, les troupes d'Elite sont beaucoup mieux entraînées et beaucoup plus puissantes. Ainsi, alors que les exterminateurs sont souvent chargés de déblayer les décombres, les unités d'Elite sont en première ligne lors des batailles et projettent sur les lignes ennemies des arcs de feu dévastateurs. Une unité d'Elite peut devenir un soldat sauteur dans une Bio-aile, une fois que les recherches appropriées ont été effectuées.

Télépathe

L'entraînement de ce mage Tha'Roon de base vous coûtera 1000R. Un garde impérial apprenant le puissant art de la magie dans une université ésotérique peut devenir un Télépathe. Les pouvoirs magiques des télépathes se concentrent sur le pouvoir psychique et un pouvoir de suggestion extrême. Un télépathe compétent peut détruire ou réduire en esclavage l'esprit d'un adversaire; très pratique dans la conquête des races à l'esprit faible. Les télépathes ont également capables de furtivité et d'attaques de secousses mentales balistiques.

Ministre

L'entraînement de ce mage Tha'Roon avancé vous coûtera 1000R. Les rares Gardes impériaux de descendance supérieure et faisant preuve d'aptitudes psychiques importantes peuvent suivre un entraînement dans une université ésotérique pour devenir des Ministres. Les Ministres possèdent des talents de magie cérébrale et de furtivité avancés. Leurs incroyables pouvoirs mentaux ne sont surpassés que par ceux du Premier Ministre, pour qui les Ministres exécutent la loi qu'il a écrite. Les ministres constituent donc la noblesse des Souverains et sont capables, d'un seul mot, de rallier sous leur commandement les villageois Tha'Roon et Obblinox.

Soldat sauteur

L'entraînement de ce guerrier Tha'Roon avancé vous coûtera 4000R. Une unité d'Elite peut devenir un Soldat Sauteur dans une Bio-aile, une fois que les recherches appropriées ont été effectuées. Le soldat sauteur est considérée comme le meilleur guerrier des Souverains ainsi que leur meilleure réussite technologique. Des unités d'Elite particulièrement malignes et implacables sont sélectionnées pour accéder à ce statut élevé de guerrier. Elles sont entraînées et cybernétiquement améliorées à l'aide de toute une série d'appareils, y compris ceux qui leur permettent de voler. Le résultat est le soldat sauteur, une machine à tuer de la plus haute technologie. Rapide et armée de puissantes armes laser, une unité Soldat sauteur peut éliminer tout un groupe de cibles avant que celles-ci n'aient eu le temps de contre-attaquer.

Général de guerre

Bien que tous les Obblinox doivent se plier à la volonté du Premier Ministre, ils sont commandés au combat par le Général de Guerre Obblinox. De nombreux Obblinox sont chargés de réaliser les constructions dans la faction des Souverains, mais le général de guerre ne pratique que l'art du combat. C'est une présence redoutée, armée jusqu'aux dents dans toutes les occasions et capable d'organiser les troupes tout en se battant à leurs côtés. Les guerriers Tha'Roon et Obblinox suivent l'appel du général de guerre lorsqu'elle rallie les troupes pour la bataille. Le général de guerre peut utiliser les chants guerriers et possède une attaque-fusil d'assaut.

Villageois Obblinox

Ce sont des Obblinox "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager. Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois Obblinox qui décident de rejoindre votre clan deviennent des Bergers.

Berger

Le recrutement de cet ouvrier Obblinox vous coûtera 1500R. Tout villageois Obblinox qui s'enrôle devient un Berger. Les autres races ayant rejeté la suprématie Tha'Roon, de nombreux Obblinox étant demeurés sous contrôle Tha'Roon doivent se charger des tâches qui permettent d'entretenir les troupes. On appelle ces Obblinox les Bergers. Tous les travaux de récolte, de construction et de réparation dont les Souverains ont besoin sont la responsabilité des bergers. Une unité Berger peut être entraînée dans une université ésotérique pour devenir un alchimiste. Un berger ayant un bon potentiel peut être entraîné dans une université ésotérique et devenir un alchimiste de guerre.

Alchimiste

L'entraînement de ce mage Obblinox de base vous coûtera 900R. Un berger possédant de bonnes aptitudes au combat peut apprendre les secrets de l'alchimie dans une université ésotérique. Cette forme de magie de combat particulièrement volatile permet à l'Alchimiste de concocter différentes sortes de potions, souvent destructives. Au combat, on a souvent besoin de l'alchimiste qui est capable de fabriquer et de faire exploser des bombes et se débarrasser ainsi d'un groupe, d'un véhicule ou d'une construction ennemie gênante.

Alchimiste de guerre

L'entraînement de ce mage Obblinox avancé vous coûtera 900R Un berger ayant un bon potentiel et suivant un entraînement dans une université ésotérique peut devenir un alchimiste de guerre. Les alchimistes de guerre sont des variations extrêmement puissantes des alchimistes. Seul un Obblinox excellant dans le laboratoire d'entraînement peut obtenir ce titre et maîtriser les composés chimiques de façon impressionnante. D'innombrables communautés rurales ont été réduites en cendres fumantes par la volonté des alchimistes de guerre.

Colosse à deux têtes

La création de ce puissant guerrier vous coûtera 5000R et 5 Butanium. Le colosse à deux têtes n'en est qu'à un stade expérimental, mais il promet de devenir le combattant le plus puissant des armées des Souverains. Une fois que les recherches nécessaires ont été réalisées à une antenne, un Alchimiste de guerre et un Ministre peuvent s'y rendre et fusionner en une seule créature géante. Le Colosse est extrêmement puissant, balayant les ennemis grâce à la force irrésistible de son attaque missile explosive. Les premiers tests ont donné... des résultats imprévisibles.

Canon

La construction de cette pièce d'artillerie à longue portée vous coûtera 4000R et 4 Butanium. Une unité possédant une aptitude d'édification de niveau 2 et de construction de niveau 2 peut fabriquer un canon, à condition que les recherches appropriées aient été effectuées dans une tour d'artillerie. Le canon est une arme entièrement automatisée de destruction à longue portée. Bien que

son temps de chargement soit extrêmement long, cette pièce d'artillerie lourde crache des obus hautement explosifs par dessus les murs sur les installations ennemies, causant des dégâts impressionnants sur tout ce qui se trouve à portée de l'explosion. Le canon se déplace lentement, mais peut être extrêmement efficace contre les villages et les positions stationnaires des troupes ennemies.

Mitrailleuse mobile

La construction de ce véhicule d'attaque au sol vous coûtera 6000R et 7 Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 peut construire ce véhicule. La mitrailleuse mobile est un véhicule d'attaque au sol créé par les ouvriers Obblinox. Son cadre est équipé d'une double arme balistique de mitraillage et cette arme a été conçue pour renforcer les capacités offensives des groupes qui en sont équipés.

Véhicules des Souverains

Hover-pod

La fabrication de ce véhicule de transport monoplace vous coûtera 2000R et 3 Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 2 peut construire un Hover-pod. Equipés d'un armement balistique léger, les hover-pods sont conçus pour des attaques éclair suivies de retraites rapides contre des postes ennemies au faible contingent. Il s'agit d'un véhicule planant capable de se déplacer aussi bien sur l'eau que sur la terre ferme.

Hover-char

La construction de ce transport blindé vous coûtera 3500R et 6 points de Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 peut construire un Hover-char. Tout comme les hover-pods, ce véhicule lourd peut se déplacer sur terre comme sur mer. Toutefois, l'hover-char a été conçu pour compenser sa faible vitesse par sa puissance de tir. Ces véhicules possèdent une attaque missile explosive dévastatrice capable de creuser de profonds cratères dans le paysage ainsi que de se débarrasser de tout problème ennemi. Un hover-char peut transporter 2 unités.

Unités des Descendants

Johnas Bruener

Jonas Bruener est l'un des derniers survivants de la Grande Téléportation et est devenu un leader de sa communauté. Bien que confiné dans une chaise roulante, il est respecté par les Descendants qui le considèrent comme un homme de savoir et le dernier lien vivant avec leur planète d'origine. C'est le plus vieux scientifique de la faction et tous les Descendants se plient à son jugement. Les Humains libres de Yavaun le suivent, et son indomptable esprit continue d'inspirer tous les membres de la faction des Descendants. Jonas Bruener peut utiliser les chants d'inspiration, de voyage et de labeur.

Domingo Mejia

Domingo Mejia est le plus vieux technicien de la faction des Descendants. C'est un homme âgé, bien qu'en bonne forme physique grâce à des années de labeur. Mija est un maître maçon, capable de réparer toutes les structures des Descendants, ainsi que de détruire celles de l'ennemi. Bien qu'il ait depuis longtemps passé l'âge des combats, il a aidé la faction à construire de nombreuses communautés humaines et à développer une technologie utile. Meija possède l'aptitude de placer des bombes et de persuader les unités de s'enrôler à moindre coût. Il peut aussi utiliser les chants d'inspiration et de labeur.

Taherih Safien

Taherih Safien est une Seconde Ancienne parmi les Descendants; solitaire et pourtant aimée des membres de la communauté. Ses parents étaient tous les deux des chercheurs mais Safien s'est sentie attirée par la nature sauvage de Yavaun à un très jeune âge. Parfois, on peut apercevoir sa silhouette filer entre les arbres. Elle connaît la forêt mieux que personne, possède de remarquables aptitudes furtives et de dressage d'animaux. Portant son fusil à travers les zones forestières, Safien a souvent servi de tireur d'élite contre ceux qui voulaient attaquer les Descendants. Elle peut utiliser le chant de voyage, et est également capable de persuader les unités de s'enrôler à prix réduit.

David l'Intrépide

Second Ancien et chef de la sécurité chez les Descendants, David comprend la précarité de la position des Descendants sur Yavaun. C'est un homme grand et puissant doté d'aptitudes de combat impressionnantes. Jusqu'à ce que la faction puisse regagner la Terre, David estime qu'il est de sa responsabilité de veiller à la survie de chacun, et il utilise pour cela une tactique de combat et une stratégie particulièrement réfléchies. David peut utiliser le chant guerrier, et peut lancer une attaque-fusil. Il peut également persuader les unités de s'enrôler à moindre coût.

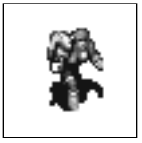
Villageois humains

Ce sont des Humains "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager. Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois humains qui décident de rejoindre votre clan deviennent des Internes.

Interne

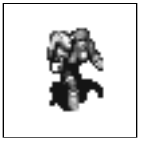
Le recrutement de cet ouvrier vous coûtera 1500R. De nombreux villageois humains libres sont convaincus que la vision de la Terre qu'ont les Descendants est vraie et accessible. Ils choisissent donc de devenir les Internes de la faction. Ces ouvriers réalisent tous les travaux essentiels de construction et de récoltes. Ils forment la pierre de voûte du fonctionnement quotidien de la faction. Sans ces nombreux croyants entièrement dévoués à la cause des Descendants, le groupe ne pourrait survivre. Une fois que vous avez construit un Bureau de la sécurité, vous pouvez envoyer les Internes s'entraîner dans une Université pour en faire des Gardes. Les Internes ayant un bon potentiel peuvent devenir des Officiers de sécurité. Un interne peut également recevoir un entraînement pour devenir un Professeur dans un Centre académique. Les Internes ayant un bon potentiel et qui s'entraînent dans un Centre académique deviennent des Inventeurs. Enfin, un Interne qui s'entraîne dans un Laboratoire devient un Gardien de zoo, et un interne avec du potentiel qui s'entraîne dans un Laboratoire devient un Zoologiste.

Professeur



L'entraînement de cet inventeur de base vous coûtera 800R. Certains internes font preuve d'une bonne aptitude pour les projets de construction avancés. Ces individus peuvent obtenir le poste de Professeur ainsi qu'un entraînement dans un Centre académique en s'occupant de technologies beaucoup plus sophistiquées. Les Professeurs fabriquent un système de rayon gelant si nécessaire et ils utilisent souvent leur créativité pour développer de nouvelles machines conçues pour faciliter la vie de la faction des Descendants.

Inventeur



L'entraînement de cet inventeur avancé vous coûtera 800R. Il arrive parfois qu'un interne fasse preuve d'un très grand intérêt pour la pensée scientifique innovatrice. Dans ces cas-là, il faut envoyer l'Inventeur s'entraîner dans un Centre académique afin que son potentiel puisse s'épanouir. Les Inventeurs ressemblent beaucoup aux Professeurs. Ils sont équipés de rayons gelant et peuvent construire de nouveaux appareils bénéfiques pour la communauté. Mais les Inventeurs sont beaucoup plus efficaces pour construire des prototypes avancés de machines particulièrement ahurissantes.

Gardien de zoo

L'entraînement de ce dresseur d'animaux de base vous coûtera 800R. En tant que scientifiques, les Descendants ont beaucoup étudié la flore et la faune de ce monde étranger. Ils ont appris à apprivoiser les animaux et à les utiliser à leur avantage. Les internes qui acquièrent ce talent dans un laboratoire deviennent les gardiens de zoo. Avec l'aide de leurs créatures, les gardiens de zoo sont capables de détecter l'ennemi en vue, quel que soit son niveau de furtivité, et d'émettre un cri d'avertissement. Les gardiens de zoo utilisent également les animaux qu'ils ont apprivoisés pour attaquer l'ennemi.

Zoologiste

L'entraînement de ce dresseur d'animaux avancé vous coûtera 800R. Un interne possédant un bon potentiel et qui a suivi un entraînement dans un Laboratoire peut devenir un Zoologiste. Alors que les Gardiens de zoo comprennent les principes de base du dressage animal, les Zoologistes apprennent à connaître la biologie et le comportement particuliers des créatures de Yavaun. Ainsi, leur aptitude à dresser de telles créatures est bien supérieure. Tout comme les Gardiens de zoo, les Zoologistes sont toujours accompagnés par une créature qui les aide à patrouiller et à combattre.

Garde

L'entraînement de ce guerrier de base vous coûtera 600R. Une fois que vous avez obtenu un Bureau de la sécurité, envoyez un interne s'y entraîner pour qu'il devienne un Garde. La rudesse des lois sur Yavaun exige une force de combat prête à toutes les éventualités. Les troupes de toutes les factions harcèlent constamment les villageois humains qui ne veulent que survivre jour après jour. Le besoin de mesures défensives efficaces a fait du bureau de la sécurité un endroit très fréquenté. Les unités gardes des Descendants sont constamment sollicitées. Ces individus sont particulièrement compétents lorsqu'il s'agit de protéger des communautés tranquilles et de fouiller des campements où sont effectués des travaux importants.

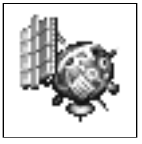
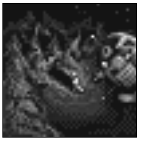
Officier de sécurité

L'entraînement de ce guerrier avancé vous coûtera 600R. Une fois que vous avez obtenu un Bureau de la sécurité, envoyez un interne ayant un bon potentiel s'y entraîner pour qu'il devienne Officier de sécurité. Ces personnes font preuve d'une bonne aptitude pour les manœuvres de combat et la stratégie. En utilisant ces individus talentueux comme officiers de sécurité, les Descendants assurent la survie continue - et le développement - de la faction.

Robot ouvrier

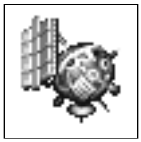
La construction de cette moissonneuse de Butanium automatique vous coûtera 7000R et 3 Butanium. Une unité possédant une aptitude de construction de niveau 1 peut construire un robot ouvrier, une fois que les recherches appropriées ont été effectuées dans un laboratoire. La surface de Yavaun est couverte de gigantesques geysers de vapeur verdâtre. Cette vapeur est en fait du Butanium, un composé extrêmement volatile que les Descendants raffinent et utilisent comme carburant pour leurs véhicules et leurs équipements. Le robot ouvrier a été conçu pour récupérer en toute sécurité cette ressource naturelle et la traiter pour en faire du carburant. Cette unité automatisée ne possède aucune fonction de combat, mais récolte 7 points de Butanium par manche de recharge d'unité (environ 20 secondes).

Satellite de surveillance

La construction de cet éclaireur volant automatisé vous coûtera 7000R et 4 points de Butanium. Après que les recherches appropriées aient été effectuées dans une Station radio, une unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 et une aptitude d'édification de niveau 3 peut construire un satellite. Une fois construit, le satellite doit être affecté à un poste de surveillance ou de défense. Ces unités ont énormément aidé les Descendants dans leur exploration de Yavaun. Un satellite de surveillance peut établir des cartes de vastes zones sans aucune perte humaine. Le satellite détecte les mines et suit les mouvements des troupes ennemies, puis transmet les informations à la station de répartition. Une fois qu'un satellite de surveillance a été lancé, vous verrez le mouvement des unités et les changements de relief de toutes les zones explorées par les Descendants; toutes les autres zones de la carte apparaîtront en grisé. Le satellite ne peut attaquer, mais possède un niveau de furtivité élevé et sa manœuvrabilité rapide le protège d'agresseurs potentiels.

Satellite de défense



La construction de ce système de défense aérien automatisé vous coûtera 7000R et 4 points de Butanium. Après que les recherches appropriées aient été effectuées dans une Station radio, une unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 et une aptitude d'édification de niveau 3 peut construire un satellite. Une fois construit, le satellite doit être affecté à un poste de surveillance ou de défense. Contrairement aux satellites de surveillance, les systèmes de défense sont conçus avant tout pour profiter au maximum de leur position aérienne et éliminer les agresseurs. Se déplaçant librement à basse altitude, le satellite de défense utilise un puissant laser contre les unités, les bâtiments et les véhicules au sol.

Véhicules des Descendants

Ambulance

La construction de ce véhicule terrestre capable de guérir les unités qu'il transporte vous coûtera 2500R et 4 points de Butanium. Une fois que vous avez construit une salle de recherches, une unité possédant une aptitude de construction de niveau 2 peut construire une ambulance. La population des Descendants diminue rapidement et les ambulances sont constamment en activité lorsque les violences éclatent. Ces véhicules terrestres ne peuvent attaquer, mais peuvent transporter un maximum de 4 unités. Les ambulances sont essentiellement un moyen mobile de guérir une unité qui s'y repose. Bien que la mobilité des ambulances soit d'une grande aide lorsque les attaques viennent de tous côtés, les unités ennemies n'hésitent pas à ouvrir le feu sur ces véhicules désarmés.

Skiff à mortier

La construction de ce véhicule d'attaque aquatique vous coûtera 2000R et 3 points de Butanium. Une fois que vous avez bâti une salle de recherches, toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 peut construire un skiff à mortier au bord d'un point d'eau. A la suite d'un grand projet de construction littorale qui avait presque tourné au désastre, les Descendants ont commencé à développer des engins armés pour naviguer sur l'eau. Le skiff à mortier est un véhicule très simple: léger pour une meilleure manœuvrabilité sur les rivières et mers de Yavaun, armé d'un seul mortier capable d'attaquer les autres bateaux ou installations côtières. Jusqu'à présent, son développement continu a permis de repousser toutes les offensives marines. Les skiffs à mortier peuvent transporter 2 unités.

Voiture-fusil

La construction de ce véhicule d'assaut terrestre vous coûtera 1250R et 3 points de Butanium. Une unité possédant une aptitude de construction de niveau 1 peut construire une voiture-fusil. Depuis les premiers temps de la présence des Descendants sur Yavaun, les Anciens ont compris le besoin de véhicules terrestres qui seraient protégés contre les nombreuses menaces de ce monde étranger. C'est ainsi que fut créée la voiture-fusil. Il s'agit d'une simple voiture terrienne à laquelle on a apporté diverses modifications: des roues adaptées à tout type de terrain, un blindage épais et des mitrailleuses montées sur le capot et qui permettent d'affronter toute menace potentielle. Les voitures-fusil peuvent transporter un maximum de 3 unités.

GUEPE

La construction de cet hélicoptère monoplace vous coûtera 3500R et 5 points de Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 peut construire une GUEPE, une fois que les recherches appropriées ont été effectuées dans une salle de recherches. En utilisant la même technologie qui permet aux satellites de voler, les Descendants ont développé un véhicule d'attaque aérien piloté manuellement appelé la GUEPE. Cet hélicoptère monoplace expérimental est léger et rapide. Equipée d'un lance-missiles géant, la GUEPE est extrêmement efficace contre les menaces au sol.

Unités des Marines

Karl Richards

Le commandant Richards est le chef de toutes les opérations des Marines. Ancien sergent instructeur et stratège hors pair, il sait tirer le meilleur de ses troupes. Il dit 'sautez' et tous les Marines décollent dans l'instant. Même à 60 ans, Richards est en excellente condition physique et prêt à combattre. Il collectionne les pistolets de gros calibre et sait les utiliser. Richards peut utiliser le chant guerrier et sait persuader les unités de s'enrôler à moindre coût.

Kate Turner

En tant qu'officier supérieur de la faction, Kate Turner participe à tous les aspects des activités des Marines. C'est un leader sévère et les soldats la respectent infiniment. Ils répondent toujours présents à son appel. Bien qu'elle ne porte pas d'arme sur elle, Turner est experte en arts martiaux, ce qui fait d'elle est adversaire redoutable dans les combats au corps-à-corps. Turner peut utiliser les chants guerrier, de voyage et de labeur.

Malcolm

N'importe quel Marine vous dira que Malcolm est le plus grand combattant ayant jamais porté l'uniforme. Mais c'est un solitaire, peu porté sur la tactique de groupe ou le commandement. Le commandant Richards l'appelle 'un putain de héros', mais les autres soldats ont carrément peur de Malcolm; il est difficile de faire confiance à un type qui n'hésite pas à attaquer un lance-roquettes à courte portée. Malcolm est un ours, le visage portant les traces de nombreuses cicatrices que lui ont laissé d'innombrables batailles. Bien qu'il n'ait pas d'option de chant, Malcolm sait placer des bombes et possède une aptitude furtive avancée.

Villageois humains

Ce sont des Humains "non-alignés" que vous pouvez recruter au sein de votre clan ou que vous pouvez persuader de s'engager. Dans certains scénarios, vous pouvez porter secours aux villageois et ils viendront grossir gratuitement les rangs de votre armée. Les villageois humains qui décident de rejoindre un clan de Marines deviennent des Engagés.

Engagé

Le recrutement de cet ouvrier vous coûtera 1500R. Tout villageois humain qui s'engage devient un Engagé. Le statut d'engagé est le point de départ pour les Marines. Ils sont recrutés parmi les Humains qui vivent de la terre et veulent plus de la vie. Toutes les nouvelles recrues commencent leur carrière militaire en tant qu'engagés, construisant, récoltant et faisant des réparations si nécessaire. Les engagés peuvent également demander à suivre un entraînement qui les préparera au combat. Ils peuvent suivre cet entraînement intensif au quartier général afin d'améliorer leur niveau d'aptitudes. Un engagé entraîné au quartier général devient un sapeur. Un engagé ayant un bon potentiel et s'entraînant au quartier général devient un grenadier. Un engagé suivant un entraînement dans une caserne devient un grunt. Un engagé avec un bon potentiel et s'entraînant dans une caserne devient un officier de tir. Enfin, un engagé avec un bon potentiel et qui s'entraîne dans une base peut devenir un technicien, une fois que les recherches appropriées ont été effectuées.

Sapeur

L'entraînement de ce guerrier de base vous coûtera 900R. Un engagé ayant suivi un entraînement au quartier général devient un Sapeur. De nombreux engagés deviennent des sapeurs. Ces troupes de choc sont blindées, car elles manipulent des explosifs et doivent affronter les dangers des shrapnels au quotidien. Détecter des mines, lancer des grenades, placer des bombes: le Sapeur fait tout cela. Il est indispensable lors d'attaque d'installations, car il peut placer des charges impressionnantes sur un bâtiment ou lancer des bombes par dessus des murs. Les sapeurs peuvent recevoir un entraînement plus poussé dans un quartier général afin d'améliorer leurs aptitudes.

Grenadier

L'entraînement de ce guerrier vous coûtera 900R. Un engagé ayant un bon potentiel et suivant un entraînement au quartier général devient un grenadier. Les grenadiers sont des versions plus coriaces et plus impitoyables des sapeurs. Ils sont également équipés de blindage et manipulent aussi une gamme étendue d'explosifs. Les grenadiers sont particulièrement efficaces contre les véhicules et les bâtiments, car ils sont entraînés à placer des explosifs de façon optimale afin d'exploiter les faiblesses structurelles des cibles. En gros, si vous voulez faire sauter quelque chose, appelez un grenadier. Les grenadiers peuvent subir un entraînement plus poussé dans un quartier général pour améliorer leurs compétences. Une fois que les recherches appropriées ont été effectuées dans une caserne, les grenadiers peuvent suivre une entraînement intensif qui leur permettra de devenir des hommes-grenouilles.

Grunt

L'entraînement de ce guerrier de base vous coûtera 800R. Alors, le grunt. La base du corps des Marines. Prenez un engagé, ajoutez quelques semaines d'entraînement intensif dans une caserne, une pincée de conditionnement physique, saupoudrez un peu de douleur et vous obtiendrez un Grunt bien vigoureux. Décorez avec une mitrailleuse.

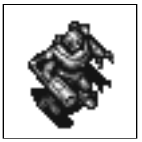
Officier de tir

L'entraînement de ce guerrier vous coûtera 800R. Un engagé possédant un bon potentiel et suivant un entraînement dans une caserne devient un officier de tir. Les officiers de tir suivent le même entraînement que les grunts, mais démontrent une résistance mentale supérieure au reste de leur promotion. Ces unités apprennent les points les plus délicats de l'art de la guerre et on leur confie l'autorité d'organiser de petits groupes et de diriger des manœuvres stratégiques. Un officier de tir manipulant une mitrailleuse devient un artiste; un véritable opéra - avec des balles. Une fois que les recherches appropriées ont été effectuées sur un champ de tir, un officier de tir peut y suivre un entraînement qui lui permettra de devenir un légionnaire.

Homme-grenouille

L'entraînement de ce spécialiste vous coûtera 1500R. Une fois que les recherches ont été effectuées dans une caserne, un grenadier peut être entraîné pour devenir un homme-grenouille. Grâce à un entraînement intensif et la connaissance qu'ont les grenadiers des explosifs, les Marines ont développé un corps d'élite de spécialistes aquatiques de la démolition, appelés des hommes-grenouilles. Bien qu'elles ne soient pas armées pour participer à des assauts terrestres de grande envergure, ces unités sont d'excellents agents espions et peuvent se déplacer sur terre comme sous l'eau. Il est préférable d'équiper les hommes-grenouilles d'explosifs et de les envoyer par la rivière détruire une base ennemie qui a la mauvaise idée de se trouver le long de la berge.

Légionnaire



L'entraînement de ce guerrier extrêmement sophistiqué vous coûtera 2000R. Lorsque certains officiers de tir (qui sont plutôt coriaces en temps ordinaire) font preuve d'une compétence tout à fait remarquable sur le terrain, ils peuvent devenir des légionnaires, à condition que l'entraînement intensif qu'ils doivent d'abord suivre sur le champ de tir ne les tue pas avant. Les légionnaires sont parfaitement adaptés au combat. Leur blindage les couvre de la tête aux pieds, ils sont équipés d'une arme laser à longue portée et aiment s'en servir: les légionnaires sont les plus redoutables Marines de Yavaun.

Technicien

L'entraînement de cet inventeur vous coûtera 1750R. Les Marines ne sont pas totalement dénués de savoir technologique. Une fois que les recherches appropriées ont été effectuées dans une base, un engagé avec du potentiel peut suivre un entraînement pour devenir un technicien. Les techniciens passent leur temps à améliorer les vieux équipements et à fabriquer de nouvelles choses pour aider la cause. Le technicien est équipé d'un fusil à rayon gelant, mais il passe le plus clair de son temps à fabriquer des bombes, des téléporteurs et autres appareils du même genre. Les autres soldats se moquent peut-être des techniciens, mais quand ils ont besoin d'une bombe dans les plus brefs délais, ils savent à qui faire appel. Une fois que les recherches ont été effectuées dans une caserne, un technicien peut construire un bio-droïde, mais le technicien sera tué dans le processus.

Bio-droïde

La construction de cette unité de combat automatisée vous coûtera 3000R et 3 points de Butanium. Les Marines n'ont pas toujours eu beaucoup de chance avec les unités de combat automatisées. Incapables de développer un système d'intelligence artificiel adéquat, la seule chose que les techniciens ont réussi à créer est un robot armé sur lequel on a greffé un cerveau de technicien. En d'autres mots, n'importe quel technicien peut construire un bio-droïde, mais il perdra la vie dans le processus de construction. Pas de bol, hein? Les bio-droïdes peuvent marcher, voler et savent lancer des attaques-fusils contre l'ennemi.

Chien

L'entraînement de cet animal dans un chenil vous coûtera 750R. Lorsqu'il s'agit de patrouiller et de chercher les pièges ennemis invisibles, la meilleure personne pour faire ce boulot est parfois un animal. C'est pourquoi les Marines entraînent des chiens. Ces créatures disciplinées peuvent sentir n'importe quel agresseur à portée et aboient pour avertir leur maître de la présence hostile. Si les choses tournent mal, les chiens peuvent passer à l'attaque en un clin d'œil.

Véhicules des Marines

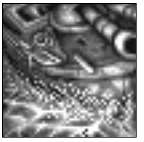
Incinérateur

La construction de ce véhicule d'assaut terrestre vous coûtera 4500R et 5 points de Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 2 peut construire une incinérateur. Le design de ce véhicule se base sur plusieurs concepts simples: blindage lourd, lance-flammes, et un autre lance-flammes. Mettez le tout sur des roues, et vous obtenez un incinérateur. Ces engins peuvent transporter un maximum de 4 unités.

Vipère

La construction de ce véhicule d'assaut aérien vous coûtera 5000R et 5 points de Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 3 peut construire une Vipère, une fois que les recherches ont été effectuées dans un émetteur. Les Marines au sol applaudissent souvent lorsqu'ils voient des Vipères dans les airs. Ces hélicoptères sont de très bons transports de troupes et couvrent très bien les opérations au sol. Leurs lance-missiles doubles peuvent causer un maximum de dégâts sur une unité ou une installation. Les Vipères peuvent transporter un maximum de 4 unités au-dessus de n'importe quel terrain, sans aucune restriction.

Stingray



La construction de ce véhicule d'assaut aquatique vous coûtera 3750R et 4 points de Butanium. Toute unité possédant une aptitude de construction de niveau 2 peut construire un Stingray à proximité d'un point d'eau. Les autres factions de Yavaun semblent ignorer l'eau comme front de combat potentiel. Mais les Marines n'ignorent jamais une occasion de prendre l'ennemi par surprise et de l'éliminer. Les Stingrays utilisent leurs armes lourdes pour apporter aux troupes au sol un soutien balistique depuis la mer. Ils peuvent également faire traverser les bras de mer ou les rivières à un maximum de 4 unités et en un minimum de temps, facilitant ainsi le déplacement des troupes dans les zones marécageuses.

CARACTERISTIQUES DES UNITES ET DES VEHICULES

Chaque caractéristique est détaillée plus bas, commençant par quelques mots entre parenthèses qui décrivent où et comment elle est représentée dans le jeu. Le texte souligné à la fin de chaque explication précise quelle unité possède cette caractéristique.

Stance (Disposition)

(Apparaît dans la partie.) Il existe 4 types de disposition; vous pouvez les attribuer à l'aide des boutons se trouvant sous le portrait de l'unité. Chaque position affecte le comportement d'une unité à l'attaque ou en défense. N'oubliez pas qu'il s'agit là de comportements par défaut et que vous pouvez les modifier. *Toutes les unités peuvent combattre.*

Aggressive (Agressive)

Une unité agressive attaquera et poursuivra les ennemis à vue. Même si l'ennemi est hors de portée de l'unité, elle le poursuivra et l'attaquera. L'unité agressive se placera également à proximité des unités alliées qui sont attaquées et leur viendra en aide. Les unités agressives sont très autonomes au combat, mais elles ont tendance à se lancer dans la mêlée sans prendre aucune tactique en compte.

Defensive (Défensive)

L'unité attaquera à vue mais ne poursuivra pas les ennemis en fuite. Une unité défensive ne rejoindra pas une unité alliée attaquée. C'est une bonne disposition pour les unités placées à bord d'une tour défensive, mais cela peut également s'avérer dangereux. Si un ennemi se trouvant hors de portée visuelle attaque une unité défensive, elle ne bougera pas et se contentera d'encaisser les dégâts.

Evasive

L'unité fuira lorsqu'elle sera attaquée, et n'attaquera que lorsqu'elle y sera forcée. Cette disposition peut être bonne pour un leader ou des unités aux missions spéciales.

Reactive (Réactive)

L'unité n'attaquera que si elle a été provoquée, puis poursuivra les unités ennemies en fuite. Une unité réactive n'ira pas rejoindre des unités alliées attaquées.

Life (Vie)

(Indicateur de la barre d'interface.) La vie d'une unité correspond tout simplement à la quantité de dégâts qu'elle peut encaisser avant de mourir ou de devenir inopérationnelle. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Stealth (Furtivité)

(Apparaît dans la partie). Il existe différents niveaux de furtivité qui déterminent la façon dont l'unité apparaîtra aux yeux des forces ennemies. Tous les bâtiments, véhicules et la plupart des unités ont une visibilité normale (niveau de furtivité 0), ce qui les rend visibles à vos yeux ainsi qu'à ceux de l'ennemi. D'autres unités possèdent des niveaux plus avancés de furtivité déterminés par leur entraînement ou les améliorations qu'elles ont subies. Vous trouverez une description plus détaillée des différents niveaux de furtivité à la page 78. *Toutes les unités*.

Visual Range (Portée visuelle)

(Visuel dans le jeu.) Il s'agit de la distance à laquelle une unité peut voir. On la reconnaît sous la forme de la zone entourant une unité lorsque le Brouillard de la Guerre est levé. Les tours permettent d'améliorer de façon importante la portée visuelle des unités, alors que les générateurs de brouillard la restreindront. *Toutes les unités*.

Damage (Dégâts)

(Indicateur de la barre de l'interface.) Il s'agit de la quantité moyenne de dégâts pouvant être infligés par une unité en un seul tir. La plupart des unités possèdent deux types d'attaques, à portée et en mêlée, pour lesquelles on peut attribuer différents dégâts. Certaines armes peuvent également causer des dégâts consécutifs. Par exemple, les armes explosives ne visent pas des unités mais des cases, et ne causent donc que la moitié des dégâts dont elles sont normalement capables dans le rayon de l'explosion - allié ou ennemi. De la même façon, les attaques au fusil causent des dégâts réduits de moitié à toute unité se trouvant à gauche ou à droite de la case cible. Toutefois, toute unité se trouvant dans le cône d'attaque d'une arme à flammes encaissera tous les dégâts. N'oubliez pas que les unités peuvent endommager d'autres unités, des structures, des véhicules, et même certaines caractéristiques du relief. *Toutes les unités et tous les véhicules capables de combattre.*

Hitting (Tir réussi)

(Apparaît au combat.) Il s'agit de la probabilité qu'a une attaque de toucher la cible. Au départ, la probabilité standard est de **65**%, à moins qu'il ne s'agisse d'un tir automatique (voir plus bas). De nombreux facteurs affectent le tir: catégorie de l'assaillant, mouvement, couverture, taille et visibilité de la cible. Ces modificateurs sont individuellement de moindre importance mais pris ensemble, ils peuvent déterminer l'issue d'une bataille.

- +10% de chances de tir réussi sur les véhicules
- +15% de chances d'attaque à courte portée
- +30% de chances de tir réussi sur les bâtiments
- -10% de chances de tir réussi sur tout humanoïde
- -10% de chances de tir réussi sur une unité mobile
- -10% de chances de tir réussi sur une unité possédant une furtivité de niveau 2 ou supérieur
- -15% de chances de tir réussi pour les assaillants ayant un modificateur de tir NEGATIF dans le tableau des statistiques
- -20% de chances de tir réussi sur les engins aériens
- -30% de chances si l'unité assaillante est en train de "battre en retraite" (unité affectée par le chant de voyage)
- -30% de chances si l'unité assaillante est affectée par la faim ou des pénalités pour manque de carburant

Certaines armes, telles que les lasers, les armes gelantes et les lance-flammes, font toujours mouche. Toutefois, elles ne peuvent atteindre les unités aéroportées. Les attaques explosives causent automatiquement des dégâts si l'unité se trouve dans la zone d'effet. D'autres conditions spéciales, telles que les chants guerriers et la faim, affecteront également le tir d'une unité. *Toutes les unités et tous les véhicules capables de combattre.*

Attack Range (Portée d'attaque)

(Apparaît au combat.) Il s'agit de la distance effective de l'attaque d'une unité, mesurée depuis une cible potentielle. Certaines unités ne peuvent effectuer que des attaques au corps-à-corps, avec une portée égale à 1. La plupart d'entre elles possèdent une attaque à distance, dont la portée est déterminée par l'arme utilisée. Lorsque vous envoyez une unité affronter un adversaire, elle commence à attaquer dès qu'elle se trouve à portée d'attaque effective. Notez la portée de combat optimale de vos unités. Certaines possèdent des attaques à courte portée beaucoup plus efficaces alors que d'autres fonctionnent mieux à plus grande distance. *Toutes les unités et tous les véhicules capables de combattre.*

Attack Type (Type d'attaque)

(Apparaît au combat.) Chaque unité possède un type différent d'attaque. Ces attaques correspondent à différentes situations; les lasers fonctionnent bien sur un terrain ouvert, alors que les attaques jetées sont particulièrement utiles contre les barricades. *Toutes les unités et tous les véhicules capables de combattre.*

Hand-to-Hand (Corps-à-corps)

De nombreuses attaques sont regroupées sous cette appellation, y compris les attaques utilisant des armes à courte portée. Ces attaques ont une portée de 1 case et ne peuvent pas viser d'engin volant.

Ballistic (Balistique)

C'est une attaque de base qui inclut les pistolets, les fusils et autres armes à projectiles. Les attaques balistiques n'affectent qu'une seule cible et ne peuvent pas tirer par dessus des murs. Ces attaques ont souvent des valeurs de dégâts différentes selon que le combat soit rapproché ou à distance.

Ballistic Shotgun or Strafe (Tir balistique ou mitraillage)

C'est une arme à tir direct qui vise une unité et cause la moitié des dégâts potentiels aux unités se trouvant à gauche et à droite de la cible. Ces attaques ne peuvent passer par dessus les murs et ont souvent des valeurs de dégâts différentes selon que le combat soit rapproché ou à distance.

Blast-Bomb (Bombe)

Toute personne possédant l'aptitude de placer des bombes peut le faire à condition d'avoir une bombe dans son inventaire (une unité sans aptitude de placer des bombes amorcera immédiatement la bombe lorsqu'elle l'utilise, mais elle peut aussi l'amener à un spécialiste de la démolition puis la jeter au sol). Pour utiliser une bombe, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la case d'inventaire puis sur une case pour placer la bombe. L'unité se déplace jusqu'à la zone choisie, place la bombe et s'enfuit. Différents types de bombes ont différentes portées et différents effets; plus de détails dans la section *Objets et leur utilisation*, page 142.

Missile Blast (Missile)

C'est une arme à tir direct qui ne peut pas tirer par dessus les murs et les bâtiments. Si un missile manque sa cible, le projectile explose dans une case proche au hasard. Un missile cause un maximum de dégâts sur un tir direct et seulement la moitié de dégâts sur toutes les cases adjacentes.

Blast-Lob (Explosion jetée)

C'est une arme à tir indirect qui tire par dessus les murs, mais vise des cases plutôt que des unités. Une explosion jetée cause un maximum de dégâts en tir direct et seulement la moitié sur les cases adjacentes. Pour la plupart des unités, l'explosion jetée est une attaque fixe qui ne fonctionne qu'à une portée bien précise. Une unité avec l'aptitude d'attaque jetée et l'aptitude de poser des bombes lancera une bombe sur la cible plutôt que de se déplacer jusqu'à elle pour poser la bombe.

Freeze Ray (Rayon gelant)

Cette attaque fait toujours mouche. Toutefois, elle ne peut viser les unités volantes. Le tir causera des dégâts et stoppera la cible pendant le temps de réaction de cette unité.

Laser

Cette attaque fait toujours mouche. Toutefois, elle ne peut viser les unités volantes. Les lasers sont souvent de bonnes armes à longue portée, car elles donnent à l'assaillant un énorme avantage sur les unités possédant des armes à courte portée.

Flame (Flamme)

Cette attaque fait toujours mouche. Toutefois, elle ne peut viser les unités volantes. Les dégâts à courte portée causés par une attaque flamme sont très sérieux. Les attaques flammes ont parfois une portée pré-définie; c'est pourquoi l'unité devra peut-être se déplacer afin de réaliser un assaut plus efficace. Les attaques flammes sont également un moyen efficace de détruire le feuillage.

Rate of Fire (Cadence de tir)

(Apparaît au combat.) Il s'agit de la fréquence de l'attaque d'une unité sur une période de temps donnée. Il existe quatre types de cadence de tir, allant de très lente à rapide. Le temps utilisé entre les attaques pour recharger les armes dépend du type d'unité et d'arme utilisé. Bien que la différence entre une cadence de tir lente et rapide puisse paraître imperceptible, elle peut déterminer l'issue d'un combat incertain entre deux unités. *Toutes les unités et tous les véhicules capables de combattre.*

Armor (Blindage)

(Indicateur de la barre d'interface.) Le blindage détermine la quantité de points soustraits d'une attaque. Par exemple, un assaillant qui marque 6 points de dégâts contre une unité possédant un blindage de niveau 2 n'infligera en fait que 4 points de dégâts. Remarque: le blindage n'affecte pas les chances d'une unité de faire mouche. *Toutes les unités, tous les véhicules et les bâtiments.*

Inventaire et capacité des véhicules

(Indicateur de la barre d'interface.) Ceci vous indique le nombre d'objets pouvant être transportés par une unité dans son inventaire. La plupart des unités de combat ne peuvent transporter qu'un seul élément, mais en transporteront deux lorsqu'elles auront reçu une mise à jour cybernétique de force. Les ouvriers et certaines catégories avancées d'unités peuvent transporter deux ou trois

éléments. Une fois qu'une unité a été sélectionnée, les éléments transportés se trouveront dans l'inventaire, au bas de la barre d'interface. Certains éléments, tels que les bombes, peuvent être utilisés en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône d'inventaire.

Les véhicules peuvent transporter des unités autres que des véhicules; le nombre de ces unités dépend du type de véhicule. Pour déterminer la capacité d'un véhicule ou pour sélectionner des unités que vous désirez faire sortir du véhicule, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la flèche 'More' (Encore) située en bas à droite de la barre d'interface. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Upgrades (Mises à jour)

(Indicateur de la barre d'interface.) Les mises à jour sont des améliorations apportées aux unités existantes. Les unités organiques reçoivent des mises à jour cybernétiques, et les véhicules des mises à jour pour véhicules. Une fois qu'une mise à jour est disponible grâce à la recherche, elle peut être appliquée à l'unité de votre choix. Pour une description détaillée des types de mises à jour, de leurs effets et de leurs coûts, voir la section intitulée *Entraînement* et *mises à jour*, page 39. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Déplacement et vitesse

(Apparaissent dans le jeu.) Chaque unité reçoit un kit différent de déplacements et de vitesse. Les trois kits de déplacement sont Roadster, Normal, et Off-Road (Tout terrain).

Roadster: +3 déplacements sur route, -1 sur terrain ouvert, -2 dans les bosquets, pas de déplacement dans les forêts

Normal: +1 déplacement sur route, pas de bonus sur terrain ouvert, -1 dans les bosquets, -2 dans les forêts

Tout terrain: -3 déplacements sur route, -2 sur terrain ouvert, pas de bonus dans les bosquets, +1 dans les forêts

Selon le type d'unité, les déplacements sur route, terrain ouvert, bosquets et forêt affecteront sa vitesse de base. Cette vitesse va de Lent à Rapide. Des règles particulières s'appliquent à certaines unités. Par exemple, les unités aéroportées ne sont pas restreintes par le relief. Les unités planantes et les bateaux se déplacent sur l'eau comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert. Les unités creusantes et sautantes sont sujettes aux limites normales lorsqu'elles se déplacent sur terre, mais ne sont pas affectées lorsqu'elles se déplacent sous la terre et en l'air, respectivement. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Reaction Time (Temps de réaction)

(Apparaît dans le jeu.) Le temps écoulé avant qu'une unité ne réagisse à un ordre donné. Le temps de réaction va de Très rapide - pratiquement pas de décalage entre l'ordre donné et le début de l'action - à Extrêmement lent, où vous remarquerez un décalage entre le moment où vous donnez l'ordre et celui où l'action commence. Si, par exemple, vous ordonnez à une unité de battre en retraite, cette unité sera vulnérable pendant son temps de réaction avant de commencer à se replier. Pour les unités d'assaut, le temps de réaction ne s'applique qu'à l'attaque initiale. Ensuite, la vitesse d'attaque d'une unité est déterminée par sa cadence de tir. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Mana Points (Points de mana)

(Indicateur de la barre d'interface.) Certaines unités possèdent des aptitudes spéciales grâce auxquelles elles peuvent fabriquer des objets ou jeter des sorts. Les unités réalisent ces fonctions selon leur niveau de compétence - voir les sections sur les *Sortilèges* commençant à la page 83. Mais en fait, leurs aptitudes sont limitées par les points de mana. Les unités magiques utilisent les points de mana à chaque fois qu'elles jettent un sort. Les unités possédant ces aptitudes ont une quantité de points pré-définie. Lorsque le mana est épuisé, elles se régénèrent lentement pour retrouver leur niveau original. *Toutes les unités capables de jeter des sorts.*

Supplies and Butanium Consumption (Consommation de provisions et de Butanium)

(Indicateur de la barre d'interface.) Les unités organiques consomment des provisions à intervalles réguliers, alors que les unités non organiques utilisent du Butanium comme carburant; certaines unités utilisent les deux. Le chiffre de provisions sur la barre d'interface représente la quantité de provisions que l'unité consomme tous les 5 segments de temps (environ 12 secondes). Le chiffre de Butanium sur la barre d'interface représente la quantité de Butanium dont l'unité a besoin tous les 7 segments de temps (environ 20 secondes). Assurez-vous que vos réserves de provisions et de Butanium sont suffisantes ou excèdent les besoins des troupes ou vos forces risquent de souffrir de la faim et de manquer de carburant. Pour une description détaillée de la gestion des provisions et du Butanium, voir la section sur les *Ressources,* page 28. *Toutes les unités et tous les véhicules.*

Skills (Aptitudes)

(Bouton Plus d'informations.) La plupart des unités possèdent des aptitudes particulières, comme il est indiqué sur le tableau figurant au verso du manuel de jeu. Le bouton "Plus d'info" sur la barre d'interface permet d'accéder à une liste des aptitudes de l'unité sélectionnée. Chaque icône représente un niveau de l'aptitude choisie. Une icône barrée signifie que le niveau de l'aptitude est égal à 0: l'aptitude n'est pas activée à moins que l'unité ne reçoive un entraînement intensif. Cet entraînement permettra à chaque aptitude d'augmenter d'un niveau. Certaines aptitudes, comme le placement de bombes, ne sont pas représentées par niveau et ne peuvent pas être améliorées. *Toutes les unités*.

Dressage d'animaux

Certaines unités ont un rapport privilégié, inné ou non, avec les créatures de Yavaun. Il existe quatre niveaux d'aptitude de dressage d'animaux. Au premier niveau, l'unité ne sera jamais attaquée par une créature à moins que l'animal ne soit provoqué.

Au second niveau, l'unité pourra pacifier l'animal (à l'aide de l'icône d'ordre Pacifier) afin qu'il n'attaque pas à moins d'être provoqué. Pour cela, visez la créature avec une sélection de la barre des icônes d'ordres.

Au troisième niveau, l'unité pourra apprivoiser les créatures (à l'aide de l'icône d'ordre "Apprivoiser"). Vous ne pouvez apprivoiser qu'une seule créature à la fois; si elle meurt, une autre pourra être apprivoisée. Vous avez 70% de chances de réussir le dressage d'un animal. Les dresseurs de niveau 3 ne sont jamais attaqués par les créatures à moins qu'elles n'aient été provoquées. Toutefois, afin d'apprivoiser une créature, le dresseur doit la frapper. Si le dressage ne fonctionne pas, il est très probable que la créature attaque le dresseur. S'il fonctionne, l'animal se retrouvera sous le contrôle de la faction mais sera un peu endommagé.

Au quatrième niveau, l'unité a 90% de chances de réussir le dressage et il peut apprivoiser deux animaux au maximum, aux conditions auxquelles le dresseur de niveau 3 doit se plier.

Pose de bombes

Certaines unités savent comment démolir et peuvent viser des cases sur la carte afin de placer une bombe (ceci fonctionne donc mieux sur les structures et les véhicules stationnaires). Cette aptitude n'a pas de niveau: une unité la possède ou non. Afin d'utiliser cette aptitude, une unité doit d'abord avoir une bomber à poser. Commencez par cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la bombe de l'inventaire afin de l'utiliser. Puis cliquez avec le bouton gauche sur une zone avec le curseur en forme de bombe. Les unités capables d'attaques jetées, telles que les grenadiers et les sapeurs Marines, lanceront immédiatement la bombe sur la cible. Les autres unités se déplaceront jusqu'à la zone sélectionnée, poseront la bombe et s'enfuiront. La bombe explosera et endommagera toute unité se trouvant dans la zone touchée par la bombe. Une fois qu'une bombe a été sélectionnée dans l'inventaire, cliquez avec le bouton droit pour annuler l'opération. Si une unité a une bombe dans son inventaire mais ne possède pas l'aptitude de poser des bombes, cliquez avec le bouton gauche sur la bombe pour la désactiver.

Remarque: poser des bombes est rarement une bonne tactique dans une mêlée générale. Cette pratique convient mieux aux opérations furtives au cours desquelles une unité peut se faufiler dans le campement ennemi, poser une bombe et prendre la fuite. Mêmes les unités sans aptitude furtive peuvent utiliser des bombes plus efficacement sur des groupes d'unités ou de grandes structures en raison de son rayon d'action: une explosion 3 x 3 ne touchera une unité qu'une seule fois, mais causera des dégâts bien supérieurs avec un véhicule ou un bâtiment.

Edification

Cette aptitude est nécessaire pour ériger n'importe quel type de bâtiment, tel qu'un centre de village ou un centre d'entraînement. Cette aptitude comporte les niveaux 0 à 3. Les niveaux supérieurs sont nécessaires pour bâtir des structures plus sophistiquées, selon le tableau des dépendances de chaque faction.

Construction

Cette aptitude est indispensable pour fabriquer certains éléments sophistiqués, tels que des véhicules, des ponts, des unités automatisées, etc. Cette aptitude comporte les niveaux 0 à 3.

Destruction

Cette aptitude permet à une unité d'infliger plus de dégâts aux objets construits grâce à une bonne connaissance de la construction. Une unité possédant l'aptitude de destruction causera davantage de dégâts sur les véhicules, les murs, les bâtiments, etc. Les dégâts supplémentaires sont équivalents au niveau d'aptitude de destruction multiplié par les dégâts de l'arme de l'unité. Par exemple, une unité avec une aptitude de destruction de niveau 3 attaque un char avec un blindage de niveau 2. L'attaque cause d'abord 7 points de dégâts, moins 2 pour le blindage = 5 points de dégâts. Avec la destruction, l'unité causera 3 fois plus de dégâts, avec un total de 15 points de dégâts. Les niveaux de cette aptitude vont de 0 à 6.

Furtivité

TC'est une mesure de visibilité, et l'aptitude grâce à laquelle une unité peut masquer sa présence. Une visibilité normale équivaut à un niveau de furtivité de 0; les descriptions suivantes correspondent aux niveaux 1 à 5.ond to levels one through five.

Niveau 1 - Masked (Masqué)

L'unité est visible pour l'adversaire, mais n'apparaît pas sur le radar ennemi, ni sur la mini-carte. Une telle unité apparaît donc avec une légère transparence avant l'attaque.

Niveau 2 - Disguised (Déguisé)

L'unité apparaît aux yeux de l'adversaire sous les traits d'un villageois de la même race aussi bien sur l'écran de jeu que sur la mini-carte. Si l'unité attaque ou jette un sort, elle devient visible sous sa forme véritable.

Niveau 3 - Hidden (Caché)

L'unité n'est pas visible sur la mini-carte et apparaît sous la forme d'un fantôme transparent aux yeux de l'adversaire. Si une unité cachée attaque ou jette un sort, elles retrouve son apparence normale.

Niveau 4 - Invisible

L'unité est totalement invisible pour l'adversaire aussi bien sur l'écran de jeu que sur la mini-carte. Une fois qu'une unité invisible attaque ou jette un sort, elle retrouve une visibilité normale jusqu'à ce qu'une certaine période de temps se soit écoulée.

Niveau 5 - Morph (Métamorphose)

C'est une aptitude solitaire qui n'est pas connectée aux autres niveaux de furtivité. Elle est innée pour certaines unités et on ne peut pas l'obtenir par entraînement. Tout comme le déguisement, une unité métamorphosée ressemble à un rocher ou un arbre pour l'ennemi. En raison de la nature difficile d'une telle tactique, l'unité possède également une détection de niveau 1, ce qui signifie qu'elle peut détecter des unités furtives de tous niveaux. L'unité métamorphosée est activée à l'aide d'une icône sur la barre d'ordres et désactivée lorsqu'elle est attaquée ou que vous utilisez à nouveau la barre d'ordres.

Détection

Certaines unités possèdent des aptitudes furtives, et d'autres ont la capacité de détecter des forces invisibles. De nombreuses unités furtives possèdent également une détection de niveau 1, ce qui leur permet de détecter toute unité de niveau furtif équivalent ou inférieur dans leur champ visuel. La détection de niveau 2 permet à l'unité de voir une mine ou une bombe amorcée à quatre cases de distance (un tel appareil détecté se mettra à briller, ce qui avertira les autres de sa présence). Une unité dotée d'une détection de niveau 3 peut voir une mine à quatre cases de distance et la marquer à l'aide d'une surbrillance visible. Les niveaux 2 et 3 de détection comprennent toutes les aptitudes des niveaux précédents.

Un autre niveau de détection est différent des autres: la détection olfactive. Si une unité possède cette aptitude, elle peut détecter les éléments de la même façon que le niveau 3. Toutefois, plutôt que de faire briller l'unité ou l'objet détecté, une unité possédant une détection olfactive se contentera de signaler la présence d'un objet caché en produisant un son (par exemple, les chiens et les boncas). De plus, cette unité peut sentir tous les niveaux de furtivité, mêmes les niveaux plus élevés que le sien.

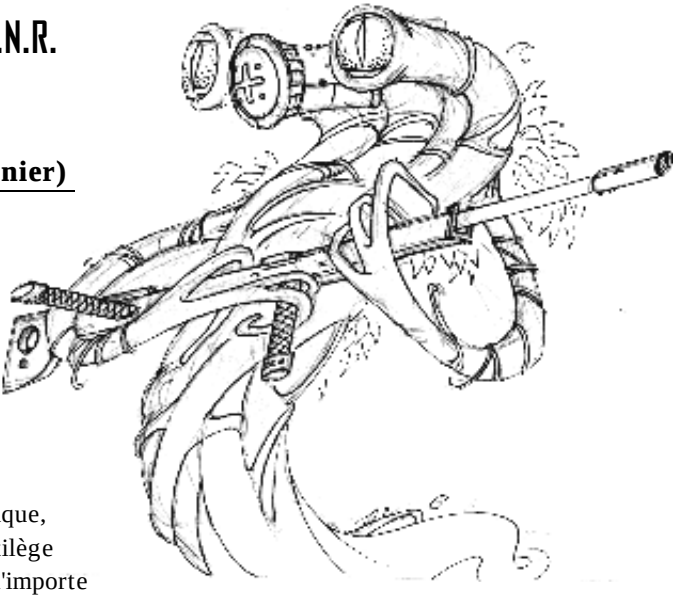
Persuasion

On peut accéder à cette aptitude par la barre d'icônes d'ordres de l'unité. En persuadant les unités pouvant être recrutées, vous pouvez considérablement réduire le prix de recrutement de cette unité. Au niveau 1 de persuasion, l'unité est recrutée à 75% du prix original. Au niveau 2, vous paierez 60% du prix et au niveau 3, 50% seulement. A chaque niveau suivant (6 au maximum), 5% sont déduits du coût original. Si une unité ne pouvait pas être recrutée au début, cette aptitude ne changera pas ce fait.

Magie/Invention

L'aptitude magique représente la capacité d'une unité à jeter des sorts ou créer des objets spéciaux. Les niveaux de magie déterminent les niveaux des sorts dont une unité dispose. La magie de niveau 3, par exemple, permet au jeteur de sorts d'utiliser n'importe quel sort de niveau 1, 2 ou 3. La magie, et donc les niveaux de sorts, peut être améliorée par un entraînement intensif, mais seulement si des recherches appropriées concernant les sorts avancés ont été effectuées (voir la section *Entraînement*, page 39, pour plus d'informations). Les Obblinox ne peuvent ne peuvent atteindre que le quatrième niveau de magie, alors que les Eaggra, les Shama'Li, les Humains et les Tha'Roon peuvent tous atteindre le niveau 6. Les Humains, Marines comme Descendants, ne lancent pas de sortilèges, mais ils sont capables de créer des objets spéciaux et d'utiliser l'aptitude d'Invention, qui fonctionne de la même façon. Ils peuvent atteindre le niveau 6 de cette aptitude. Chaque sort ou objet spécial utilise des points de mana qui se régénèrent lentement avec le temps. Vous trouverez dans la section *Sortilèges* ci-dessous une liste complète des sortilèges et inventions des quatre factions, ainsi que leur description.

Sortilèges des S.N.R. - Eaggra



Pathfinder (Pionnier)

(Niveau 1, coût: 15 points de mana). Permet à une unité cible de manœuvrer sans être gênée par les modificateurs de déplacements, le relief, la cybernétique, la magie, etc. Ce sortilège peut être lancé sur n'importe quelle cible, y compris les véhicules, et jusqu'à 5 cases de distance. Des cibles multiples peuvent être sélectionnées à condition que le jeteur de sorts dispose de mana en quantité suffisante. Les effets de ce sort durent 3 minutes.

The Eye (L'œil)

(Niveau 2, coût: 40 points de mana). L'unité qui jette ce sort obtient l'aptitude de détecter les mines et les bombes. Lorsque l'unité se trouve dans un périmètre de 6 cases d'un tel objet, ce dernier se met à briller. Cette lueur ne sera visible qu'aux yeux du joueur qui a lancé le sort. Cette perception magique a une durée de 90 secondes.

Nature Seeing (Vision de la Nature)

(Niveau 3, coût: 25 points de mana). Ce sortilège affecte la zone de jeu tout entière. Pendant 25 secondes, vous pouvez voir à travers les yeux de tous les animaux neutres présents sur la carte.

Earth Form (Forme de la terre)

(Niveau 4, coût: 75 points de mana). Transforme le jeteur de sorts en arbre. L'unité ainsi camouflée conserve cette forme pendant 3 minutes, ou jusqu'à ce qu'elle choisisse de retrouver sa forme originale, qu'elle soit attaquée

ou qu'elle soit prise pour cible par un sort. Tant qu'il est sous cette forme, le jeteur de sorts ne peut effectuer aucune action. L'unité peut voir, se régénérer (si possible) et récupérer du mana..

Re-growth (Nouvelle croissance)

(Niveau 5, coût: 100 points de mana). Le jeteur se sorts peut viser un bâtiment ou un véhicule pour restaurer tous ses points de santé. On peut viser un groupe d'environ 10 souches d'arbres afin de produire des arbres normaux et en bonne santé. Une cible sur un terrain ouvert fera pousser des arbustes sur une zone couvrant 10 cases sur 10.

Resurrection (Résurrection)

(Niveau 6, coût: 300 points de mana). Un sortilège de groupe que toutes les unités du groupe doivent connaître. Tant que le corps d'une cible se trouve sur la carte, ce sortilège peut lui redonner la vie. Les points de vie et les points magiques d'une unité ressuscitée retrouvent leur niveau maximum. Toutefois, l'unité ressuscitée perd tous ses équipements, mises à jour cybernétiques et son entraînement intensif.

Sortilèges des S.N.R. - Shama'Li

Great Earth Spirit (Grand Esprit de la terre)

(Niveau 1, coût: 15 points de mana). Le jeteur du sort peut viser n'importe quelle unité n'ayant pas besoin de Butanium à une distance maximum de 4 cases. L'unité cible encaissera +3 points de dégâts par coup, l'attaque n'étant pas influencée par le blindage, et un niveau de vitesse supplémentaire. De plus, l'unité cible reçoit instantanément 20 points de vie. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana. Les effets de ce sortilège durent 2 minutes.

Soothing Voice (Voix apaisante)

(Niveau 2, coût: 25 points de mana). Ce sortilège ne fonctionne que sur les unités ayant besoin de provisions. La portée est de 6 cases. L'unité cible est pacifiée et ne peut ni attaquer ni jeter de sorts. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana. Le sort est permanent ou prend fin lorsque l'unité pacifiée est attaquée par une autre unité.

Ground Harvest (Moisson)

(Niveau 3, coût: 70 points de mana). Ce sortilège crée un passage magique dans la terre et extrait de grandes quantités de Butanium pendant une courte période de temps. Le sort a une portée de 8 cases. Seul une case qui libère du Butanium est considérée comme une cible valide. Un droïde, une unité ou une structure placée sur la case cible ne gênera pas le sort. La Moisson du sol peut, par exemple, voler du Butanium d'une case contenant une raffinerie ennemie.

NagaRom's Touch (Toucher de NagaRom)

Niveau 4, coût: 40 points de mana). La cible de ce sortilège régénère naturellement des points de vie à une vitesse bien supérieure à la moyenne. On peut choisir une cible se trouvant à 3 cases au maximum du jeteur de sorts, mais l'unité cible a besoin de provisions. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana. Le sort de régénération dure 5 minutes.

Wind Spirit (Esprit du Vent)

(Niveau 5, coût: 85 points de mana). Ce sort transportera instantanément le jeteur de sorts à l'endroit de son choix, à une distance maximum de 6 cases. Il pourra traverser n'importe quelle barrière, mais ne pourra viser une case déjà occupée. Si le jeteur de sorts vise une portion d'eau, il mourra; s'il vise un véhicule, toutes les unités à son bord sortiront et le jeteur de sorts deviendra le seul occupant de l'engin. De plus, ce sort puisera la moitié de ses points de vie.

Implore for Help (Prière)

(Niveau 6, coût: 600 points de mana). Un sortilège de groupe exigeant qu'environ quatre unités possèdent leur niveau maximum de mana. Un véhicule, une créature ou un héros apparaîtra au hasard. La nouvelle unité restera sous le contrôle de la faction jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Sortilèges des Souverains - Tha'Roon

Darkened Mind (Esprit sombre)

(Niveau 1, coût: 15 points de mana). Ce sortilège peut atteindre une unité à 8 cases de distance. La cible voit sa portée visuelle réduite à une case. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana. Les effets de ce sort durent 60 secondes.

Anti-Magic Force (Force anti-magique)

(Niveau 2, coût: 40 points de mana). Ce sort fait disparaître tous les enchantements régnant dans une zone. La portée de tir est de 8 cases et la zone d'effet de 4 cases dans toutes les directions. Tout sort affectant préalablement la zone cesse de fonctionner. Ainsi, les unités invoquées ou contrôlées par la magie deviennent neutres, les enchantements n'ont plus d'effet, les objets ensorcelés redeviennent normaux, etc. De plus, toutes les unités faisant usage de magie dans cette zone perdent tous leurs points de mana. Ce sort est instantané et de nouveaux sorts peuvent être jetés dans la zone tout de suite après.

Brain Blast (Secousse mentale)

(Niveau 3, coût: 20 points de mana). Ce sort ne fonctionne que contre les unités organiques situées à un maximum de 6 cases. La cible subit 20 points de dégâts, mais le jeteur subit également 10 points. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana et de points de vie. Le blindage ne réduit pas les dégâts infligés par ce sortilège.

Cerebral Stun (Paralysie cérébrale)

(Niveau 4, coût: 60 points de mana). Une fois le sort jeté, toute unité dans un périmètre de 5 cases du jeteur subit 5 points de dégâts et est paralysé. Seules les cibles organiques sont affectées et tournent en rond pendant les 6 secondes que dure la paralysie. Le blindage ne réduit pas les dégâts infligés par ce sortilège.

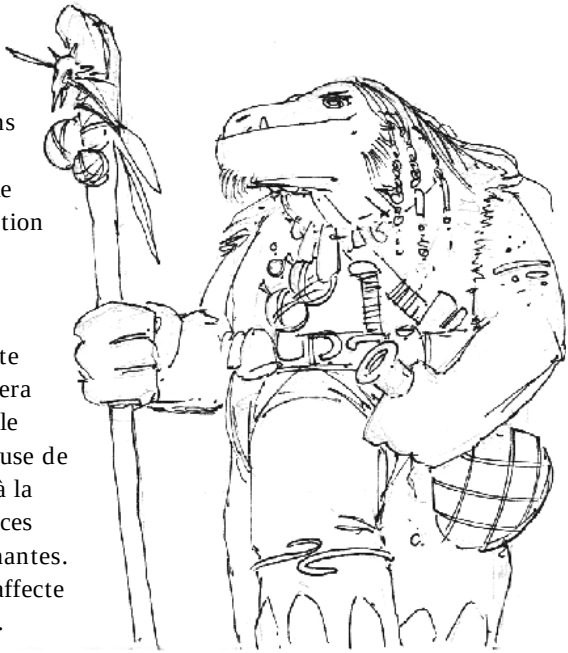
Will the Weak (Volonté du plus fort)

(Niveau 5, coût: 20-90 points de mana). Ce sort ne peut affecter que les créatures neutres de la carte. On dépense pour ce sort un minium de 20 points de mana, mais on peut aller jusqu'à 90 si le jeteur en possède suffisamment. Les points de mana dépensés équivalent aux chances de succès du sortilège. Le sort a une portée d'une case. Une créature enchantée le reste pendant 5 minutes, puis elle retourne à sa condition neutre. Pendant toute la durée de l'enchantement, vous contrôlez la créature. Si le sort ne réussit pas, la créature visée attaquera le jeteur de sorts. On peut sélectionner des cibles multiples à condition que le jeteur de sorts possède suffisamment de mana (au moins 20 points pour chaque créature visée).

Worldly Sight (Vision du monde)

(Niveau 6, coût: 350 points de mana). Un sortilège de groupe que toutes les unités du groupe doivent connaître. Pendant 15 secondes, la carte tout entière vous est révélée, y compris les mouvements de troupes, les créatures et les structures.

Brew Poison Potion (Potion empoisonnée)



(Niveau 1, coût: 20 points de mana). Lorsque ce sort est activé, une potion empoisonnée apparaît dans l'inventaire du jeteur de sorts. Si l'unité est capable de poser de bombes, la potion peut être lancée à une distance égale à la portée d'attaque de l'unité. Si l'unité ne possède pas cette aptitude, la potion explosera instantanément, dès qu'elle sera utilisée. Le poison cause de 15 à 75 points de dégâts à la case cible et la moitié de ces dégâts aux cases environnantes. Toutefois, cette potion n'affecte que les unités organiques.

Brew Rage Potion (Potion enragée)

(Niveau 2, coût: 15 points de mana). Ce sortilège créée une potion enragée dans l'inventaire du jeteur. L'unité qui avale la potion reçoit les bonus suivants: dégâts multiplié par deux, +5 de blindage, vitesse et taux de tir améliorés d'un niveau. Les effets durent 15 secondes, puis l'unité meurt.

Brew Oil Bomb (Bombe à pétrole)

(Niveau 3, coût: 30 points de mana). Lorsque ce sortilège est activé, une bombe à pétrole apparaît dans l'inventaire du jeteur de sorts. Si l'unité possède l'aptitude de poser des bombes, elle pourra la lancer aussi loin que le permet sa portée d'attaque. Si elle ne possède pas cette aptitude, la bombe explosera instantanément dès qu'elle sera utilisée. Un alchimiste fabrique une bombe à pétrole. Lorsqu'une unité l'utilise, elle peut viser une zone à proximité et la potion explosera. Toutes les unités se trouvant dans le rayon de la détonation seront endommagées.

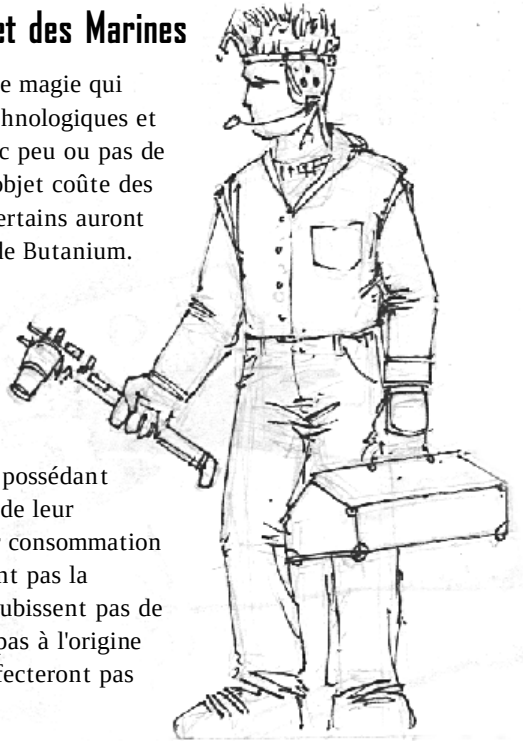
Enchant an Item (Objet enchanté)

(Niveau 4, coût: 30-90 points de mana). Ce sortilège coûte 30, 60 ou 90 points de mana, selon le nombre d'objets non magiques se trouvant dans l'inventaire du jeteur de sorts. Tous les objets se trouvant dans les emplacements sont affectés de façon permanente; ils sont transformés en d'autres objets ou mis à jour. Voici les effets de l'enchantement de chacun des objets.

- **Resource Bundle (Tas de ressources):** devient un container de Butanium.
- **Supplies Bundle (Tas de provisions):** devient des rations et des ustensiles.
- **Butanium Canister (Container de Butanium):** devient une bombe défoliante.
- **Teleportation Device (Appareil de téléportation):** la portée de cet objet est améliorée de 2 cases, et l'unité téléportée ne subit aucun dégât.
- **Fog Device (Générateur de brouillard):** fonctionne comme le générateur de brouillard ordinaire, mais toute unité dans le brouillard voit sa vision réduite à 3 cases et le brouillard révèle la zone autour de l'unité, mais pas sur la mini-carte. Les effets du brouillard durent 5 minutes.
- **Rations and Utensils (Rations et ustensiles):** la version magique des rations soustrait 2 points à la consommation de l'unité (au lieu d'un point). Toutefois, la consommation de l'unité ne peut pas descendre au dessous de 0.
- **Work Tools (Outils de travail):** la version magique accorde +1 point d'aptitude d'édification en plus des aptitudes normales. Ceci n'affecte que les unités possédant déjà une aptitude d'édification.
- **Shield Armor (Blindage bouclier):** la version magique apporte 2 points de blindage.
- **Cryo Bomb (Cryo-bombe):** la version magique inflige deux fois plus de dégâts qu'une cryo-bombe normale et multiplie par deux la durée de la congélation.
- **Defoliate Bomb (Bombe défoliante):** les dégâts de la version magique sont doublés.
- **Medical Kit (Kit médical):** la version magique guérit tout dégât infligé à l'unité et peut encore être utilisée trois autres fois.

Inventions des Descendants et des Marines

Les Humains de Yavaun utilisent une magie qui emploie également des éléments technologiques et créent ainsi des objets spéciaux avec peu ou pas de matériaux du tout. Chaque nouvel objet coûte des points de mana et des ressources; certains auront également besoin de provisions ou de Butanium.



Rations and Utensils (Rations et ustensiles)

(Niveau 1, coût: 50 points de mana, 50 Ressources, 1 Provision). Les unités possédant ce sort peuvent soustraire un point de leur consommation de provisions. Si leur consommation tombe alors à zéro, elles ne comptent pas la consommation de provisions et ne subissent pas de pénalités de faim. Si une unité n'a pas à l'origine besoin de provision, les rations n'affecteront pas sa consommation.

Defoliant Bomb (Bombe défoliante)

(Niveau 1, coût: 30 points de mana, 100 Ressources). Cette bombe ressemble aux autres explosifs, mais elle n'affecte que la flore sur une zone couvrant environ 4 x 4 cases, dans laquelle tous les arbres, les souches et les arbustes sont totalement éliminés. De plus, les Eaggra subissent des dégâts dus au poison allant de 2 à 10 points, quel que soit le blindage de l'unité. La bombe défoliante inflige également de 5 à 30 points de dégâts aux fermes et aux jardins. Remarque: même une unité ne possédant pas l'aptitude de poser des bombes peut faire exploser une bombe défoliante, bien qu'elle n'ait pas l'option de la poser ni de la jeter.

Fog Device (Générateur de brouillard)

(Level 2, coût: 60 points de mana, 100 ressources). Ce générateur fonctionne pratiquement de la même façon qu'une bombe, provoquant un nuage d'obscurité dans un rayon de 10 cases. La zone frappée d'obscurité a l'apparence d'une zone inexplorée sur toutes les cartes automatiques, sauf celle du joueur qui a utilisé le générateur. Les zones obscures le restent jusqu'à ce qu'elles soient explorées.

Cryo Bomb (Cryo-bombe)

(Niveau 2, coût: 40 points de mana, 200 Ressources). Cet engin fonctionne comme une bombe, endommageant les unités dans un rayon de 3 x 3 cases pour 2 à 10 points de dégâts. De plus, la cryo-bombe gèle toute unité se trouvant dans le périmètre de l'explosion qui couvre deux fois la zone d'action du rayon gelant.

Work Tools (Outils de travail)

(Niveau 3, coût: 100 points de mana, 150 Ressources). Si cet objet ne se trouve pas dans l'inventaire de l'unité, ses aptitudes de construction et de destruction seront améliorées d'un niveau. Remarque: les Outils de travail n'apporteront pas d'aptitude de construction ou de destruction aux unités ne possédant pas du tout ces capacités.

Chemical Bomb (Bombe chimique)

(Niveau 3, coût: 70 points de mana, 300 Ressources, 1 Butanium). Il vous faut une unité possédant l'aptitude de poser des bombes pour pouvoir utiliser correctement une bombe chimique. La bombe causera de 10 à 100 points de dégâts à toute unité se trouvant dans un rayon d'action de 3 x 3 cases.

Medical Kit (Kit médical)

(Niveau 4, coût: 70 points de mana, 250 Ressources). Cet objet peut se trouver dans l'inventaire d'une unité. Cliquez dessus avec le BGS pour guérir cette unité et lui apporter de 10 à 40 points de vie. Après 3 utilisations, le kit disparaît.

Shield Armor (Blindage bouclier)

(Niveau 5, coût: 70 points de mana, 750 ressources, 3 Butanium). Tout unité possédant cet objet dans son inventaire obtient une augmentation de blindage d'un niveau.

Teleportation Device (Appareil de téléportation)

Niveau 6, coût: 100 points de mana, 250 ressources, 5 Butanium). Cet appareil permet de transporter instantanément n'importe quelle unité jusqu'à la destination de son choix, à une distance maximum de 6 cases. Grâce à un appareil de téléportation, une unité peut traverser n'importe quelle barrière, mais elle ne peut pas être téléportée sur une case déjà occupée. Téléporter une unité dans l'eau la tuera. Si une unité se téléporte à bord d'un véhicule, toutes les occupants sortent de l'engin et l'unité téléportée prend les commandes. De plus, la téléportation utilise la moitié des points de vie de l'utilisateur.

Sortilèges collectifs

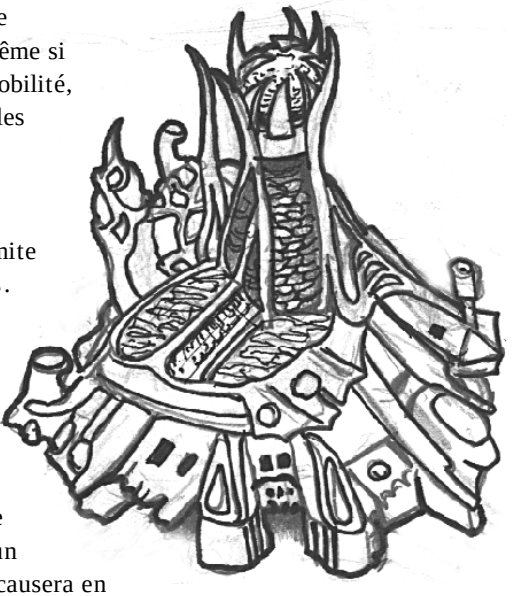
Certains sorts avancés nécessitent des quantités très importantes de mana. Dans ce cas, un groupe de mages peut être sélectionné, et la somme de leurs points de mana doit pouvoir alimenter le sort. Ces mages peuvent travailler ensemble pour jeter le sort, à condition que toutes les unités appartenant au groupe connaissent le sort avancé. N'oubliez pas qu'un groupe de mages peut jeter n'importe quel type de sortilège, si les conditions mentionnées ci-dessus sont réunies.

BATIMENTS ET CONSTRUCTION

Construire des bâtiments

Les unités d'ouvriers de votre faction peuvent construire des bâtiments. Lorsque vous construisez un village ou un campement, il vaut mieux d'abord bâtir le centre, puis une source de provisions pour subvenir aux besoins de votre armée, des tours de garde, des centres d'entraînement, etc. Une fois que vous avez trouvé une clairière (de préférence près de zones boisées), sélectionnez un ouvrier et ordonnez-lui de construire une structure. Différentes icônes de bâtiments apparaissent sur le côté droit de l'écran. Cliquez sur la structure de votre choix. Une boîte de dialogue décrivant la zone de la structure sélectionnée apparaît. Vous pouvez la déplacer à l'aide de la souris pour trouver un emplacement approprié pour le bâtiment. Une fois que vous en avez trouvé un, la boîte devient verte pour indiquer que rien n'empêche la construction; cliquez avec le BGS pour commencer les travaux.

Endommager et réparer des bâtiments



Toutes les structures peuvent être endommagées, voire détruites, même si cela est difficile. de par leur immobilité, les bâtiments sont des cibles faciles (+30% de chance de toucher des bâtiments), mais ils ne sont pas faciles à endommager. Ils ont en général un blindage élevé, qui limite les dégâts causés par les attaques. Le niveau de blindage d'un bâtiment (que vous trouverez dans la barre d'interface) détermine la quantité de points soustraits d'une attaque. Par exemple, un attaquant marquant six points de dégâts contre un bâtiment avec un niveau de blindage de quatre ne causera en réalité que deux points de dégâts. Le blindage n'affecte pas les chances qu'a une unité de toucher le bâtiment. Les unités ayant une aptitude de destruction (la plupart des ouvriers, par exemple) peuvent causer des dégâts importants contre les bâtiments. Pour plus d'informations, reportez-vous à la description détaillée de l'aptitude de *Destruction* page 80.

Les bâtiments endommagés continuent à fonctionner jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent 0. Le bâtiment sera ensuite détruit et ne pourra pas être réparé. Toute unité possédant l'aptitude d'édification ou de construction peut réparer un bâtiment endommagé. Le coût de base des réparations est de 3 points de ressources pour 3 points de réparation (remarque: on dépense les ressources sur les réparations par segment de 3 points; en d'autres mots, la réparation de 2 points de dégâts sur un bâtiment vous coûtera 3 points de ressources).

Icônes de l'interface d'édification

De nombreux bâtiments sont utilisés pour la construction, l'entraînement et la recherche., Choisissez la fonction à l'aide des boutons de la barre latérale de l'interface une fois qu'un bâtiment a été sélectionné. Les boutons de la première colonne correspondent à la recherche. La seconde colonne correspond à l'entraînement des unités. La troisième colonne traite de l'entraînement intensif. Un bouton dans le coin inférieur droit indique que le bâtiment peut être amélioré. Pour utiliser ces fonctions, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner un bâtiment, puis cliquez avec le bouton gauche sur un bouton de l'interface. Pour les mises à jour, vous devrez également sélectionner une unité cible. Placez le curseur sur les unités pouvant être mises à jour et il se mettra à clignoter. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une unité et elle se rendra dans le bâtiment pour y recevoir son entraînement. Si l'une des icônes de la barre latérale de l'interface est marquée d'un trait bleu, cela signifie qu'elle n'est pas disponible en raison d'un manque d'influence ou de ressources.

S.N.R.

Défenseur/ Protecteur

Chaman/ Gourou

Ranger/ Druide

Esprit rageur

Drone

Tourelle furtive

Creuseur

Obéissance

Conditionnement

Endurance

Souverains

Exterminateur/ Elite

Télépathe/ Ministre

Alchimiste/ Alchimiste de guerre

Soldat sauteur

Colosse à deux têtes

Canon

Mitrailleuse Mobile

Peinture antiradar

Centrale solaire

Amélioration tout terrain

Marines

Sapeur/
Grenadier

Grunt/Officier
de tir

Homme-grenouille

Technicien

Chien

Légionnaire

Bio-Droïde

Vipère

Descendants

Professeur/
Inventeur

Garde/
Officier de
sécurité

Gardien de zoo/
Zoologiste

Droïde ouvrier

Satellite

Satellite
(Surveillance)

Satellite
(Défense)

Guêpe

Chargeur
turbo

Châssis
blindé

Moteur
électrique

Général

Kit cyber-
défensif

Kit cyber-
offensif

Kit cybernétique
spécialisé

Magie de
niveau 1

Magie de
niveau 2

Magie de
niveau 3

Magie de
niveau 4

Magie de
niveau 5

Magie de
niveau 6

Aptitudes
améliorées

Améliorer
le bâtiment

Améliorer
le véhicule

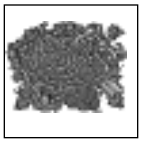
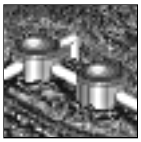
Dressage
animal

Bâtiments spécifiques à chaque faction

Vous trouverez ci-dessous une description des bâtiments que chaque faction peut construire. Certains types de bâtiments de base sont communs à toutes les factions, bien qu'ils aient des noms différents, tandis que d'autres sont spécifiques à chaque faction. Leur aspect apparaît à l'écran, ainsi qu'une description et le bouton que vous devez sélectionner dans le menu de construction pour construire la structure en question.

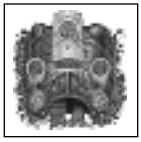
Bâtiments des S.N.R

Jardin

Sa construction coûte 2000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un jardin. Si l'option des provisions est désactivée dans le menu des options de jeu, vous avez besoin d'un jardin pour 5 unités actives. Lorsque l'option des provisions est activée, le jardin produit une provision par segment de temps (les unités consomment des provisions tous les 5 segments de temps, soit environ 12 secondes). Vous avez besoin d'un jardin pour construire une Ecole de la croissance et un Temple.

Palais de Justice



Son coût de construction est de 8000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un palais de justice. C'est la première structure à ériger: le centre de la communauté où les unités peuvent rapporter et entreposer les ressources. Un palais de justice peut contenir 20 000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions. Vous avez besoin de cette structure pour construire une Ecole de la croissance et un Temple. Toutes les unités valides peuvent recevoir ici un entraînement intensif. Le palais de justice peut être amélioré pour devenir un Sanctuaire.

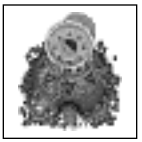
Sanctuaire (Palais de justice amélioré)

Vous devrez payer 4000 Ressources pour transformer un palais de justice en sanctuaire, à condition qu'une Ecole de la croissance et un Temple aient été érigés. Le Sanctuaire contient 30 000 Ressources, 100 Butanium et 100 Provisions. Toutes les unités valides peut être entraînées ici. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir un Corral, un Temple suprême et une Antenne satellite.

Silo

Un silo coûte 3 500 Ressources à la construction. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un Silo. Les unités peuvent retourner là et y entreposer des biens supplémentaires. Le silo contient 10 000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions.

Tour de guet

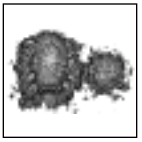


Coût de construction: 2500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une tour de guet. L'unité se trouvant à son bord possède une portée visuelle améliorée, ainsi qu'une meilleure cadence de tir et elle peut causer plus de dégâts. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir une école de la croissance et un temple. Une fois que la tour de guet a été construite, vous pouvez effectuer des recherches pour bâtir une tourelle furtive.

Ecole de la croissance

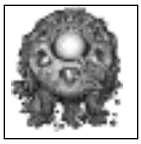
Le coût de construction d'une telle école s'élève à 7000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une école de la croissance, à condition que vous ayez déjà érigé un palais de justice, une tour de guet et un jardin. Dans une école, on peut entraîner un fermier pour qu'il devienne un défenseur, ou un fermier avec un bon potentiel pour en faire un protecteur. Entraînez un ingénieur pour qu'il devienne un ranger, un ingénieur avec du potentiel pour en faire un druide. Vous avez besoin d'une école de la croissance pour acquérir un sanctuaire. Une mise à jour vous permettra d'obtenir un Corral.

Corral (Ecole de la croissance améliorée)



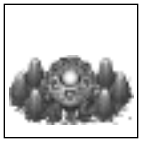
Une fois que vous avez construit un sanctuaire, vous pouvez l'améliorer par l'intermédiaire de l'école de la croissance pour en faire un corral. Coût de l'opération: 4000 Ressources et 5 Provisions. Vous pourrez y effectuer des recherches sur les mises à jour de dressage animal.

Temple de NagaRom



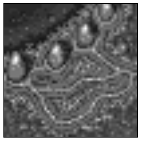
Coût de construction: 8000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un temple, à condition que vous ayez déjà érigé un palais de justice, un jardin et une tour de guet. Le Temple est une école de magie. Là, vous pourrez entraîner un fermier pour en faire un chaman, ou un fermier avec du potentiel pour en faire un gourou. Vous pourrez faire des recherches sur les kits cyber-défensifs et cyber-offensifs dans un temple. Vous pourrez y effectuer des recherches sur les sorts avancés (niveau 4 au maximum). Vous avez besoin d'un temple pour obtenir un sanctuaire.

Temple suprême (Temple de NagaRom amélioré)



Une fois que vous avez érigé un sanctuaire, vous devrez payer 6 000 ressources pour transformer un temple en temple suprême. Vous pourrez y effectuer des recherches sur les sorts avancés (niveau 6 au maximum), ainsi que les kits cybernétiques spécialisés. De plus, vous pouvez y effectuer des recherches sur l'Esprit rageur ainsi qu'y entraîner un protecteur pour qu'il en devienne un.

Antenne satellite



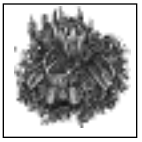
Coût de construction: 4 500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude de construction de niveau 3 et d'édification de niveau 2 peut construire une antenne satellite, une fois que vous avez obtenu un sanctuaire. L'antenne satellite permet d'améliorer les communications et l'établissement des cartes. Vous pouvez également y effectuer des recherches sur la technologie nécessaire à la fabrication de drones éclaireurs et d'attaque.

Bâtiments des Souverains

Synthétiseur de provisions

Sa construction coûte 2250 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un synthétiseur de provisions. Si l'option des provisions est désactivée dans le menu des options de jeu, vous avez besoin d'un synthétiseur de provisions pour 5 unités actives. Si l'option des provisions est désactivée, chaque synthétiseur produit une provision par segment de temps (les unités consomment leurs provisions tous les 5 segments de temps, soit environ 12 secondes). Vous avez besoin d'un synthétiseur de provisions pour construire une académie et un garage.

Forteresse



Coût de construction: 8000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une forteresse. C'est la première structure que vous construirez: une base d'opérations où les unités peuvent rapporter les ressources et les entreposer. Une forteresse peut contenir 20000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions. Toutes les unités valides peuvent s'entraîner ici. Vous avez besoin de cette structure pour construire une académie, un garage et une réserve. Vous pouvez également améliorer la forteresse pour en faire une citadelle.

Citadelle (Forteresse améliorée)

Vous devrez payer 4000 ressources pour transformer une forteresse en citadelle, à condition d'avoir déjà érigé une académie et un garage. La citadelle contient 30 000 Ressources, 100 Butanium et 100 Provisions. Toutes les unités valides peuvent y recevoir un entraînement intensif. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir une bio-aile, une université ésotérique et une antenne de communication.

Réserve

Coût de construction: 3000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une école de la croissance, à condition que vous ayez déjà érigé une forteresse. Les unités peuvent y entreposer des marchandises supplémentaires. La réserve contient 10000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions.

Toureller

Coût de construction: 2500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une tourelle. L'unité qui l'occupe possède une portée visuelle et de tir améliorée et peut également causer plus de dégâts. Vous avez besoin de cette structure pour construire une académie ou un garage.

Synthétiseur de Butanium

Coût de construction: 5000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un synthétiseur de Butanium. Cet engin est capable de traiter 7 Butanium par tour de recharge d'unité (environ 20 secondes).

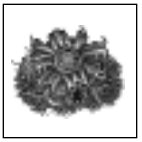
Académie

Coût de construction: 7000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une académie, à condition que vous ayez déjà érigé un synthétiseur de provisions, une forteresse et une tourelle. C'est une école militaire. Là, un garde impérial peut recevoir un entraînement qui lui permettra de devenir un exterminateur et un garde impérial avec du potentiel pourra devenir une unité d'élite. Cette structure vous permet d'obtenir une citadelle. La mise à jour d'une académie vous donnera une université ésotérique.

Université ésotérique (Académie améliorée)

Vous devrez payer 6000 Ressources pour ajouter une université ésotérique à une académie déjà existante, à condition que vous ayez déjà érigé une citadelle. Là, vous pourrez entraîner un berger pour en faire un alchimiste ou un berger avec du potentiel pour qu'il devienne un alchimiste de guerre. Un garde impérial qui s'entraîne là devient un télépathe, alors qu'un garde impérial avec du potentiel deviendra ministre. De plus, vous pouvez y effectuer des recherches sur les sortilèges Tha'Roon (niveaux 2 à 6), ainsi que les sorts Obblinox (niveaux 2 à 4).

Garage



Coût de construction: 6000 ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut ériger un garage, à condition que vous ayez déjà construit un synthétiseur de provisions, une forteresse et une tourelle. Cette structure est utilisée pour réparer les véhicules et effectuer la plupart des mises à jour. Les unités reçoivent ici les kits cyber-défensifs et cyber-offensifs une fois que les recherches appropriées ont été effectuées. Grâce à la recherche, le garage peut également apporter des améliorations. Vous avez besoin d'un garage pour construire une citadelle. Vous pouvez transformer le garage pour en faire une bio-aile.

Bio-aile (Garage amélioré)

Une fois que vous avez obtenu une citadelle, vous pouvez améliorer un garage pour en faire une bio-aile. Coût de l'opération: 6000 ressources. C'est une installation d'entraînement intensif. Là, vous pourrez effectuer des recherches sur l'entraînement des soldats sauteurs pour en faire des unités d'élite. Vous pourrez également y effectuer des recherches sur la cybernétique spécialisée.

Antenne de communication

Coût de construction: 3500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 et de construction de niveau 2 peut construire une antenne, à condition que vous ayez déjà érigé une citadelle. Cette structure améliore les communications et facilite le travail des cartographes. Vous pouvez effectuer ici des recherches sur les colosses à deux têtes, dont la production implique la fusion d'un alchimiste de guerre et d'un ministre.

Bâtiments des Descendants

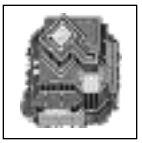
Ferme

La construction d'une ferme coûte 2000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une ferme. Si l'option de provisions est désactivée dans le menu des options de jeu, vous avez besoin d'une ferme pour 5 unités actives. Si l'option de provisions est activée, la ferme produit une provision par segment de temps (les unités consomment des provisions tous les 5 segments de temps, soit environ 12 secondes). Vous avez besoin d'une ferme pour construire un centre académique et une salle de recherches.

Université

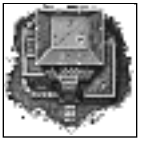
Coût de construction: 9000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une université. C'est la première structure que vous construirez: une base d'opérations où les unités peuvent rapporter les ressources et les entreposer. Une université peut contenir 20000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions. Toutes les unités valides y reçoivent un entraînement intensif. Vous avez besoin de cette structure pour construire un centre académique et une salle de recherches. Vous pouvez également améliorer l'université pour en faire un campus.

Campus (Université améliorée)



Vous devrez payer 5000 Ressources pour transformer une université en campus, si vous possédez déjà un centre académique et une salle de recherches. Le Campus contient 30000 Ressources, 100 Butanium et 100 Provisions. Toutes les unités valides y reçoivent un entraînement intensif. Vous avez besoin de cette structure pour construire un bureau de la sécurité, un laboratoire et une station radio.

Tour de surveillance



Coût de construction: 3000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une tour de surveillance. L'unité qui l'occupe possède une portée visuelle et de tir améliorée et peut également causer plus de dégâts. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir un centre académique et une salle de recherches. Une fois que la tour de surveillance est érigée, vous pouvez effectuer des recherches pour construire une tour lance-missiles.

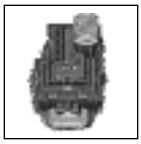
Tour lance-missiles

En plus des recherches dans une tour de surveillance, il vous faut 2000 Ressources et 4 Butanium pour obtenir une tour lance-missiles. C'est un système de défense stationnaire et automatisé qui relâche un missile sur tout ennemi se trouvant à portée de tir. La tour lance-missiles consomme également 1 Butanium tous les 7 segments de temps (environ 20 secondes).

Bureau de la sécurité

Coût de construction: 5000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un bureau de la sécurité si un campus a déjà été érigé. C'est une école militaire. Une fois qu'il a été construit, les internes peuvent y être entraînés pour devenir des gardes ou des officiers de sécurité si l'interne fait preuve d'un bon potentiel.

Centre académique



Coût de construction: 7000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un centre académique si une ferme, une université et une tour de surveillance ont déjà été érigées. C'est une école de la connaissance. Vous pouvez y entraîner un interne pour en faire un professeur ou un inventeur s'il a du potentiel. De plus, vous pouvez y effectuer des recherches sur les niveaux d'aptitude d'invention avancée, ainsi que sur les kits cyber-offensifs et avancés. Cette structure vous permet d'obtenir un campus.

Salle de recherches

Coût de construction: 6000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une salle de recherches si une ferme, une université et une tour de surveillance ont déjà été érigées. Cette installation est utilisée pour les réparations et les mises à jour des véhicules. Les véhicules des Descendants placés dans la salle de recherches seront automatiquement et lentement réparés. Vous avez besoin de la salle pour construire une ambulance et un skiff à mortier.

Vous pouvez également y effectuer des recherches et y obtenir des mises à jour pour véhicules. Enfin, vous pouvez y effectuer les recherches qui vous permettront de construire la Guêpe.

Laboratoire

Coût de construction: 6000 Ressources et 2 provisions. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un laboratoire si le campus a déjà été érigé. C'est une installation spécialisée dans laquelle un interne peut être entraîné pour devenir un gardien de zoo ou un zoologiste s'il a du potentiel. Des mises à jour cyber-défensives y sont disponibles. Les unités sélectionnées peuvent également y obtenir des kits cyber-offensifs et spécialisés lorsque les recherches sont terminées. Vous effectuerez les recherches sur la construction de droïdes ouvriers dans un laboratoire.

Station radio

Coût de construction: 4500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 et de construction de niveau 1 peut construire une station radio, à condition qu'un campus ait déjà été érigé. Cette structure améliore les communications et facilite les travaux de cartographie. Vous pouvez effectuer ici des recherches sur les satellites de surveillance et de défense.

Bâtiments des Marines

Mess

Coût de construction: 2250 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un mess. Si l'option de provisions est désactivée dans le menu des options de jeu, vous avez besoin d'un mess pour 5 unités actives. Si elle est activée, chaque mess produit 1 provision par segment de temps (les unités consomment leurs provisions tous les 5 segments de temps, soit environ toutes les 12 secondes). Vous avez besoin d'un mess pour construire une caserne et une antenne chirurgicale.

Quartier général

Coût de construction: 9500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire un quartier général. C'est la première structure que vous construirez: une base d'opérations où les unités peuvent rapporter les ressources et les entreposer. Un quartier général peut contenir 20000 Ressources, 50 Butanium et 50 Provisions. Un engagé peut s'entraîner ici pour devenir un sapeur ou un grenadier s'il a du potentiel. De plus, c'est ici que toutes les unités valides peuvent suivre un entraînement intensif. Vous avez besoin de cette structure pour construire une caserne et une antenne chirurgicale. Vous pouvez transformer un quartier général en base.

Base (Quartier général amélioré)

Vous devrez payer 5000 ressources pour transformer un quartier général en base, à condition qu'une caserne et une antenne chirurgicale aient déjà été érigées. La base contient 30000 Ressources, 100 Butanium et 100 Provisions. Un engagé avec du potentiel peut y être entraîné pour devenir un technicien, une fois que des recherches ont été effectuées. Toute unité valide peut suivre un entraînement intensif dans une base et vous pouvez y améliorer les niveaux d'aptitude d'invention en effectuant les recherches appropriées. De plus, vous avez besoin de cette structure pour construire un émetteur, un chenil et un champ de tir.

Tour de garde

Coût de construction: 2250 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une tour de garde. L'unité qui l'occupe possède une portée visuelle et de tir améliorée et peut également causer plus de dégâts. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir une caserne et une antenne chirurgicale.

Raffinerie de Butanium

Coût de construction: 6500 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire une raffinerie de Butanium. Cette installation traite 7 Butanium par tour de recharge d'unité (environ 20 secondes).

Caserne

Coût de construction: 7000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une caserne à condition qu'un mess, un quartier général et une tour de garde aient déjà été érigés. Une caserne est une école militaire où les engagés peuvent devenir des grunts ou des officiers de tir s'ils ont du potentiel. De plus, vous pouvez y effectuer des recherches sur les bio-droïdes, ainsi qu'y entraîner un grenadier pour en faire un homme-grenouille. Vous avez besoin d'une caserne pour obtenir une base.

Champ de tir

Coût de construction: 4000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un champ de tir à condition qu'une base ait déjà été érigée. C'est une installation d'entraînement intensif. A l'aide des recherches appropriées, on peut entraîner un officier de tir pour en faire un légionnaire.

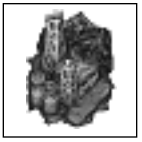
Chenil

Coût de construction: 7000 Ressources et 5 provisions. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 peut construire un chenil, à condition qu'une base ait déjà été érigée. C'est une installation d'entraînement spécialisé. Vous pouvez y dresser un chien.

Antenne chirurgicale

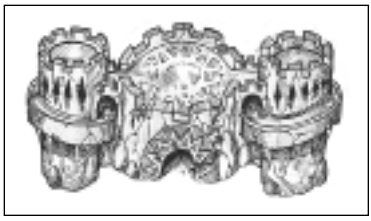
Coût de construction: 5000 Ressources et 5 provisions. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 1 peut construire une antenne chirurgicale, à condition qu'un mess, un quartier général et une tour de garde aient déjà été érigés. Les unités se trouvant à l'intérieur sont automatiquement et lentement soignées. Vous pouvez y faire des recherches pour créer des mises à jour cybernétiques offensives, défensives et spécialisées. Vous avez besoin de cette structure pour obtenir une base.

Emetteur



Coût de construction: 4000 Ressources. Toute unité possédant l'aptitude d'édification de niveau 2 et de construction de niveau 1 peut construire un émetteur, à condition qu'une base ait déjà été érigée. L'émetteur améliore les communications et facilite les travaux de cartographie. De plus, vous pourrez y effectuer des recherches sur la Vipère.

Autres bâtiments



Vous rencontrerez peut-être d'autres bâtiments au cours de votre exploration de Yavaun. Certains sont les habitations de villageois non alignés, tandis que d'autres sont d'anciens et mystérieux sites, dont la signification et les pouvoirs demeurent inconnus. Vous pourrez sans doute détruire ces installations, mais aucun clan ne peut les construire. Les huttes sont indestructibles, et c'est un bon endroit pour trouver des unités à recruter.

Autres bâtiments

Les objets suivants peuvent être fabriqués par les ouvriers de n'importe quelle faction et placés sur le relief. Pour la construction de chacun d'entre eux il faut un certain nombre de ressources et certaines aptitudes. Les descriptions qui suivent indiquent les conditions requises pour la construction.

Murs

Ce sont des obstacles artificiels que les unités terrestres doivent forcer ou contourner. On peut utiliser les murs autour des villages ou comme lignes de défense à des points stratégiques. On ne peut pas les déplacer une fois qu'on les a mis en place. Quel que soit leur type, les murs coûtent 50 Ressources par section construite.

Murs défensifs (barricades): de solides barrières faites de pierres et de bois. Une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 2 pour construire un mur défensif.

Murs offensifs (barrières électriques): ces murs sont érigés pour améliorer les défenses contre les envahisseurs en créant une ligne de champs d'énergie dangereux. Les unités peuvent traverser les murs offensifs, mais elles seront endommagées. Une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 3 pour pouvoir construire un mur offensif.

Routes humaines et yavauniennes

Vous pouvez construire des routes le long des itinéraires les plus fréquentés afin de modifier le taux de déplacement des troupes. Les armes explosives endommagent les routes et les transforment en terrain ouvert, ce qui facilite les déplacements. Vous devrez payer 25 ressources par section de route construite, quel qu'en soit le type.

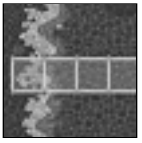
Routes humaines: une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 1 pour pouvoir construire une route humaine. De plus, seules les factions des Descendants et des Marines peuvent construire des routes humaines.

Routes yavauniennes: une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 1 pour pouvoir construire une route yavaunienne. De plus, seules les factions des S.N.R. et des Souverains peuvent construire des routes yavauniennes.

Ponts et ponts de contrôle

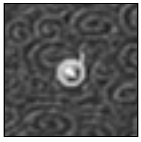
Ces structures permettent aux troupes de se déplacer sur le terrain et de franchir certains obstacles tels que les rivières sans l'aide de véhicules amphibies ou aéroportés. Les ponts et les ponts de contrôle peuvent être détruits. Ils deviennent donc l'objet de querelles entre les factions qui se disputent le contrôle du territoire.

Pont: une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 1 pour construire un pont. Coût de construction: 200 Ressources par section.

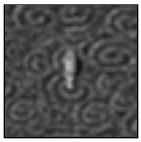


Pont de contrôle: une unité doit posséder une aptitude d'édification de niveau 2 pour construire un pont de contrôle. Contrairement aux autres ponts qui sont immobiles, les ponts de contrôle sont rétractables. On peut les utiliser pour permettre aux unités alliées de traverser des rivières et pour empêcher le passage des unités ennemies. Coût de construction: 1000 Ressources et 2 Butanium par section.

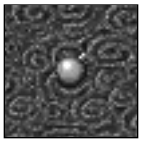
Mines: une unité doit posséder une aptitude de construction de niveau 3 pour fabriquer une mine. Ce sont des dispositifs explosifs fixes et dissimulés qui causent beaucoup de dégâts aux unités qui leur passent dessus. Coût de fabrication: 500 Ressources et 1 Butanium.



Mines télécommandées: une unité doit posséder une aptitude de construction de niveau 2 pour fabriquer une mine télécommandée. Ces mines sont fixes et camouflées tout comme les mines ordinaires. Toutefois, pour faire exploser une mine télécommandée, l'unité qui l'a placée sur le terrain doit également se trouver à proximité pour l'activer sur commande. Coût de fabrication: 250 Ressources.



Alarmes de sécurité: les alarmes ont une portée visuelle de 8 cases. Un ennemi se trouvant à portée déclenchera l'alarme, quel que soit le niveau de furtivité de l'unité. Une unité doit posséder une aptitude de construction de niveau 1 pour fabriquer une alarme de sécurité. Coût de fabrication: 200 Ressources.



Bombes: les troupes des S.N.R. ont besoin d'une aptitude de construction de niveau 3 pour fabriquer une bombe; les autres factions n'ont besoin que d'une aptitude de construction de niveau 2. Les bombes sont des appareils explosifs pouvant être transportés et réglés pour exploser avec un court délai de mise à feu. Afin d'utiliser une bombe correctement, une unité doit posséder une aptitude de pose de bombes. (voir page 67 sous Aptitudes). Coût de fabrication: 500 Ressources.

TERRAIN ET CREATURES DE YAVAUN

Terrain

"C'est un pays sauvage et magnifique. Bien que quatre cultures totalement différentes semblent avoir décidé de prospérer à la surface de cette planète, la plus grande partie du territoire ne s'est pas développée. J'ai beaucoup voyagé et vu de gigantesques roches escarpées, de denses forêts d'arbres immenses, des rivages vierges de toute présence. Quelle que soit notre destinée, nous devons préserver l'écologie majestueuse de Yavaun et laisser sa splendeur naturelle telle que nous l'avons trouvée."

- rapport préliminaire présenté au conseil des Anciens des Descendants par **Taherih Safien.**

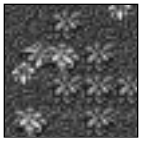
"Les os de Yavaun sont profonds; sa douleur est ressentie de tous."

- dernières paroles d'un chant Shama'Li anonyme.

Falaises

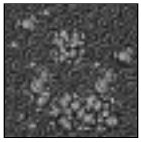
De gigantesques murs de pierre s'élèvent sur les terrains découverts sur toute la surface de Yavaun. On ne peut pas traverser les falaises à l'aide de ponts ou de véhicules terrestres, ni même à pied. Ces barrières de pierre indiquent une étrange structure de tectonique des plaques qui témoigne de l'histoire profonde et violente de la planète. Les Shama'Li sont particulièrement superstitieux à propos des falaises et croient que NagaRom a façonné de sa main ces barrières naturelles pour bloquer le passage des créatures. C'est pour cette raison que les Shama'Li regardent les unités capables de voler par dessus les falaises avec une grande méfiance. De telles actions semblent aller contre la volonté du Créateur.

Forêts



Yavaun est recouverte de longs andains de feuillages variés. Ces forêts sont utilisées par toutes les races de Yavaun comme une réserve précieuse de ressources naturelles et de minéraux. Les unités positionnées en dehors d'une forêt ne peuvent pas voir les unités se trouvant dans une zone forestière et, de même, les unités se déplaçant dans une forêt ont une visibilité réduite. Les forêts fournissent donc une bonne couverture, mais limitent la portée visuelle. Les forêts ne gênent pas la vision des unités aériennes, ni leur mouvement. Toutefois, elles ralentissent les déplacements de la plupart des autres unités et véhicules. Les Eaggra ne sont pas gênés par les forêts puisqu'il s'agit de leur habitat naturel. Peut-être en raison de l'avantage que possèdent les Eaggra lors des combats en zones forestières, ou à cause de leur fierté blessée, les Tha'Roon ne manquent jamais de brûler, raser et détruire tous les arbres qu'ils peuvent trouver. Les lance-flammes et les bombes défoliantes peuvent anéantir les arbres, laissant des zones de souches carbonisées qui servent de terrains ouverts. Vous pouvez construire et déplacer des unités plus facilement sur ce type de terrain, mais les arbres enflammés sont également des ressources potentielles gâchées; une réalité que les Tha'Roon semblent ignorer dans leur rage.

Buissons

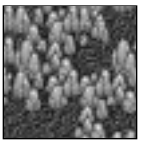


Différents types de feuillages couvrent la majorité des terres sauvages de Yavaun. Ces terrains semblent surtout gêner les armées. Les buissons ne peuvent pas servir de couverture lors des combats, mais ils gênent très souvent les déplacements. Les véhicules tout terrain se déplacent plus facilement sur ce type de relief, car ils peuvent manœuvrer beaucoup plus facilement que les fantassins. Les Descendants ont beaucoup de difficultés à s'adapter à ce terrain, car ils ne sont pas habitués à se déplacer dans les zones sauvages. Leurs chercheurs ont mis du temps à étudier la flore et la faune de Yavaun afin d'apprendre comment voyager à travers les buissons, éviter les dangers tapis juste sous les feuilles. Et bien évidemment, les Descendants ont constitué pendant longtemps des cibles faciles avant de parvenir à s'adapter au relief.

Terrain ouvert

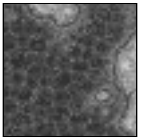
Prairies, plages ou terre nue, ce type de terrain est idéal pour installer un village. On peut construire n'importe quoi sur un terrain ouvert et, si nécessaire, on peut couper des arbres afin de pouvoir créer une zone constructible. La plupart des troupes se déplacent facilement sur un terrain ouvert, bien que le relief n'offre que peu de protection. Les Marines ont appris à leurs propres frais à reconnaître les dangers d'un terrain ouvert. Bien que ce type de terrain soit adapté à la construction d'un campement sur une position apparemment défendable, une telle visibilité ne tient pas compte de la puissance des créatures de Yavaun ni des aptitudes furtives des habitants. Même les placides troupeaux de boncas migrateurs ont rasé des campements des Marines, piétinant les murs et les soldats dans l'indifférence la plus totale.

Rochers



Les rochers sont des piles de cailloux infranchissables s'élevant dans les airs à parfois plus de cinquante mètres au dessus du sol. Les terrains rocheux sont inaccessibles aux véhicules terrestres et aux fantassins et sont de plus inconstructibles. Les troupes Obblinox ont appris il y a bien longtemps comment tendre des embûches aux Shama'Li à proximité des tas de pierres cassées. Peut-être parce que les rochers font partie des rituels Shama'Li, ou parce que les pierres et les cristaux constituent la majorité de la "technologie" Shama'Li, on peut souvent trouver des groupes de Shama'Li ramassant des pierres sur ces grands tas. De patients soldats Obblinox attendant près des zones rocheuses se délectent souvent de la bataille qui les attend.

Eau



Les points d'eau ne peuvent pas être franchis sans l'aide d'un véhicule aquatique ou aéroporté. Les ponts ainsi que différents moyens de téléportation vous permettront de franchir les plus petits bras de mer ou les rivières. Les eaux de Yavaun étaient autrefois bleues et claires, même dans les étangs immobiles des zones marécageuses. Mais les longues périodes de pollution industrielle ont donné aux lacs, rivières et océans une couleur grise triste et translucide. Ne vous laissez toutefois pas abuser par l'apparence toxique des eaux de Yavaun. Elles regorgent d'un million de formes de vie différentes. La plupart de ces êtres sont des mutants génétiquement transformés et descendant d'une espèce originale disparue. La violence de l'évolution aquatique de ce monde s'exprime souvent à travers les habitants de ses eaux troubles.

Ruines

Les ruines sont les restes de constructions endommagées qui n'ont pas pu être réparées. Elles n'offrent pas de position défendable, mais elles peuvent obstruer le mouvement de grands groupes. Des murs écroulés, des tas de décombres et les fondations de bâtiments détruits marquent le terrain de Yavaun. Les chercheurs Descendants ont observé et étudié ces ruines, essayant d'en déduire une certaine connaissance de l'histoire de Yavaun qui pourrait aider leur cause. Aucun véritable progrès n'a encore été accompli dans cette entreprise. Les Shama'Li divulguent rarement des informations concernant les anciens sites qu'ils considèrent comme sacrés.

Créatures

" Toute vie est sacrée sur Yavaun. Depuis le plus puissant Bonca au plus petit Vermine le Sombre, chacun porte en soi une partie du Créateur."

- prêtre Shama'Li, **Gamon le voyant,**
s'adressant à un groupe de jeunes Protecteurs.

"Bon sang, c'est pas joli à voir quand on fait péter ces Boncas!"

- **Jimmy Marcone,** Grenadier du Corps des Marines.

Les animaux de Yavaun ne sont pas toujours amicaux. Certains, comme les Boncas, se rencontrent sur toute la surface de la planète. D'autres se font plus rares et sont extrêmement dangereux. Les unités possédant l'aptitude de dressage d'animaux peuvent apprivoiser ou dresser les animaux sauvages, selon le niveau de leurs compétences. Pour plus d'informations, voir Dressage d'animaux, page 67.

Bonca

Ces grandes créatures se rencontrent sur toute la surface de Yavaun, paissant en troupeaux et mangeant des sections entières de buissons et d'arbres. Les Shama'Li vénèrent les Boncas; les Protecteurs sont ainsi spécialement entraînés pour dresser les Boncas sauvages et en faire leurs montures. Bien que les Boncas soient en temps normal des animaux dociles, leur vitesse impressionnante peut les rendre redoutables au combat. Les Shama'Li ne prennent pas leurs montures Boncas à la légère. Tout Shama'Li capable de marcher se précipitera à la défense d'un troupeau de Boncas attaqué. C'est ainsi qu'éclatent des batailles entre des Shama'Li dévoués et des troupes de Tha'Roon sadiques qui souvent chassent ces grandes créatures pour le plaisir.

Bonca mature

Les plus vieux Boncas sont appelés les Boncas matures, mais les Shama'Li ont donné à chacun d'entre eux un nom secret. Ces énormes herbivores sont de vrais merveilles, leurs gigantesques flancs tachetés s'élevant bien au-dessus de la tête de n'importe quel observateur. Les Protecteurs Shama'Li peuvent dresser des Boncas matures (bien qu'ils préfèrent le mot "supplication") pour servir la faction. Un Bonca mature dressé est bien trop lourd pour pouvoir manœuvrer au combat; c'est pourquoi on les utilise plutôt comme moyens de transport. De telles montures s'appellent des Tours et peuvent transporter jusqu'à quatre unités sur leur dos.

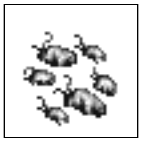
Jeunes Boncas

On trouve de petits groupes de bébés Boncas, ou Jeunes Boncas, partout où se déplace le troupeau. Alors que le régime normal d'un Bonca adulte est composé de végétation, les Jeunes Boncas se nourrissent de bois, de pierre et même de matériaux de construction synthétisés. Les chercheurs Tha'Roon pensent que d'une façon ou d'une autre le régime alimentaire composé de matières premières est nécessaire à la croissance initiale des Boncas. Les Jeunes Boncas peuvent être dangereux dans les villages, car ils dévorent d'épais murs et les soutiens de bâtiments avec une relative facilité. Il y a longtemps, les Tha'Roon capturèrent quelquesuns de ces Jeunes Boncas et essayèrent de les transformer génétiquement en machines de guerre bio-mécaniques. Les Tha'Roon savent à présent que les Jeunes Boncas poussent des cris qui attirent des troupeaux de Boncas adultes hostiles.

Vermine le sombre

Ces créatures sournoises et nuisibles sont la bête noire de toutes les factions. Même le plus serein des Gourous Shama'Li se débarrassera de l'un d'eux d'un coup de pied. Un Vermine le Sombre est translucide jusqu'à ce qu'il décide de révéler sa présence, et il utilise cette aptitude pour s'infiltrer dans les centres de village et voler des ressources. Pendant la première année de la présence des Marines sur Yavaun, un grand groupe de ces créatures se faufila dans le campement et déroba tous les objets de valeur. Lorsque la faction comprit ce qui s'était passé, des patrouilles armées furent dépêchées pour trouver les voleurs et récupérer les ressources. Après une semaine entière de recherches, une patrouille trouva la tanière des créatures: un nid intriqué et construit à partie de bois volé, de boîtes de conserves, de containers de Butanium et de toutes sortes d'épaves.

Rats infectés



Au cours de la Grande téléportation, les Humains ignoraient que des rats se trouvaient dans leurs réserves de nourriture. La vermine fut transportée avec le reste du paysage arctique et a depuis prospéré sur Yavaun. Ces créatures sont toutes infectées d'une variante de la rage, une maladie guérissable, mais plutôt démoralisante lorsqu'elle s'étend dans tout un campement militaire. Les rats peuvent vivre dans la nature, mais ils préfèrent les zones habitées dans lesquelles ils peuvent vivre facilement des déchets des autres créatures. Ces saletés pénètrent par kits dans les communautés et contaminent la faction tout entière. Tant que des rats sont présents dans le village d'un joueur, l'influence de cette faction diminue à une vitesse de 5 points par seconde.

Fess l'infâme

Pendant très longtemps, les usines et laboratoires Tha'Roon ont rejeté leurs déchets toxiques dans les marécages de Yavaun. Fess l'Infâme est le résultat de ces pratiques. Une anormalité qui a atteint le statut d'espèce et ressemble étrangement à une forme de vie. Divers produits chimiques et magiques déversés dans les eaux de Yavaun ont créé cette créature grotesque et malfaisante. Fess l'Infâme vit sous l'eau et remonte à la surface à la moindre trace de nuisance, écrasant dans la plus grande impunité tout ce que ses tentacules boueuses peuvent atteindre.

Fougère épineuse

Il s'agit d'une étrange forme de plante qui n'a apparemment aucune utilité particulière dans la faune de Yavaun. La Fougère épineuse possède une grande aptitude furtive et passe généralement pour une plante feuillue normale. Mais lorsqu'une unité passe à proximité, elle lance ses vrilles à une incroyable vitesse, dérobant tout objet que l'individu malchanceux pouvait transporter. Les chercheurs Descendants ont effectué de nombreuses expériences sur cette créature, allant et venant devant une Fougère épineuse tout en transportant divers articles, mais ils ne sont pas parvenu à découvrir pourquoi cette créature dérobait ces objets. Il semblerait que les Fougères épineuses volent sans discrimination. Les expériences des Descendants ont failli tourner au désastre lorsqu'un chercheur essaya de reprendre un objet que la Fougère avait dérobé: ces créatures se défendent si on les attaque.

Brakus ioniques

Ces petites créatures coriaces constituent une énigme perpétuelle sur Yavaun. La coquille extérieure des Brakus est recouverte d'un métal brillant, ce qui la rend reconnaissable même dans les feuillages les plus denses. Ces créatures émettent une impulsion ionique continue qui handicape tout équipement mécanique se trouvant à proximité. Les véhicules et les unités affectés seront immobilisés jusqu'à ce qu'ils soient remorqués ou que le Brakus soit tué. Personne ne sait exactement dans quelle mesure cette fonction peut être utile au Brakus, sauf peut-être s'il s'agit d'un trait d'évolution destiné à stopper les progrès des unités mécaniques qui autrement pourraient écraser la créature. Les Brakus énervent particulièrement les Souverains. Il n'est pas rare de voir des bergers Obblinox passer une forêt au peigne fin, battant les buissons à coups de bâton à la recherche de Brakus. Lorsque le berger en trouve un, il lui faut un bon moment, beaucoup d'efforts et l'aide de deux autres Obblinox de sa catégorie pour parvenir à tuer le Brakus ionique.

Démon des décombres

Cette grande créature vicieuse habite souvent à proximité ou à l'intérieur des ruines d'anciens bâtiments. Son corps est constitué de roche et peut fusionner avec des murs de pierre afin de dissimuler sa présence à une victime potentielle. Le Démon attend le bon moment, puis jaillit de sa cachette et assomme sa victime avec d'énormes poings de pierre. Il est difficile de dire si ce comportement est la preuve d'une intelligence chez cette créature; les Shama'Li sont divisés sur la question. D'un côté, ils souhaitent honorer les ruines sacrées de leur présence, et pour le faire, ils doivent combattre et éliminer les Démons des décombres tapis parmi les ruines. Mais certains s'interrogent: toute vie n'est-elle pas sacrée? Ne devrions-nous pas laisser le Démon des décombres vivre en paix? Les prêtres Shama'Li prient continuellement NagaRom pour qu'il les guide sur cette question.

Mauvaise herbe

Les Mauvaises herbes sont des plantes mobiles, des prédateurs capables de dissimuler totalement leur présence même aux yeux d'un observateur attentif. Lorsqu'une victime potentielle passe à proximité d'une Mauvaise herbe, la créature jaillit et attaque avec une puissance impressionnante. Certains pensent que les Mauvaises herbes et les Eaggra sont des espèces de la même famille, bien qu'aucune preuve n'ait jamais été apportée pour appuyer cette théorie. Lorsque les Eaggra se battaient pour obtenir leur indépendance du joug des Tha'Roon, les mercenaires Eaggra chevauchaient des Mauvaises herbes au combat. Mais ces créatures se sont avérées des montures instables et ne sont donc plus utilisées.

Aubépine tireuse

On trouve ces créatures mi-plantes, mi-animales sur toute la surface de Yavaun, car ce sont des créatures nomades qui chassent en meutes. Lorsque les Aubépines tireuses repèrent leur proie, elles peuvent projeter de petites épines produites par leur anatomie. Ces projectiles sont tirés à grande vitesse à partir de la grande trompe de l'Aubépine. Prises individuellement, les Aubépines tireuses ne sont pas bien méchantes, mais lorsqu'elles se déplacent en meutes, elles peuvent venir à bout de pratiquement n'importe quelle proie à l'aide de nuées de projectiles, attaquant puis battant en retraite pour assurer le succès de la chasse. Un Obblinox adulte possède une peau épaisse très résistante aux attaques de ces créatures. La confrontation avec une meute d'Aubépines tireuses est souvent un test de maturité pour les jeunes Obblinox.

Singe sauvage

Le campement original arctique contenait d'autres petites équipes de recherche en plus du groupe principal des Briseurs de glace. L'une de ces équipes avait consacré ses recherches à l'étude du comportement simiesque en conditions météorologiques difficiles. Lorsque la Grande téléportation eut lieu et que les Humains fuirent la bataille qui faisait rage sur Yavaun, de nombreux gorilles s'échappèrent dans la nature. Ils parvinrent à prospérer et à créer de petites sociétés... Ces animaux se révélèrent vulnérables à la capture et les scientifiques Tha'Roon conçurent un plan destiné à inclure des singes sauvages dans leurs troupes de choc et patrouilles. Les gorilles capturés reçurent une plus grande capacité intellectuelle, et on leur greffa des membres cybernétiques. Les Souverains avaient presque terminé la construction de leur armée de singes sauvages, mais quelque chose tourna mal. Certains disent que les implants cybernétiques rendirent les animaux fous. Pour d'autres, plusieurs singes supérieurement intelligents poussèrent la horde à se révolter contre les Tha'Roon. Quelle que soit la vérité, ces singes vivent à présent en toute liberté dans les marécages et sur la toundra de Yavaun. Ce sont des créatures imprévisibles et plutôt dangereuses.

HEROS

Jeunes Jumeaux

Alors que la troisième génération d'Humains de Yavaun atteignait sa maturité, un phénomène extraordinaire se produisit: les Humains développèrent des talents magiques. Bien que de nombreuses rumeurs circulent, le seul véritable exemple de ce phénomène est la paire appelée simplement les Jeunes Jumeaux. Nés de parents Descendants, ces enfants ont démontré à nombreuses reprises des aptitudes ésotériques que les scientifiques ont tenté d'étudier et de mesurer. Les Jumeaux se sont sentis prisonniers et ont entrepris d'explorer la nature sauvage de Yavaun. Personne ne les a vus depuis quelques temps, mais beaucoup s'accordent à penser que les deux Humains possèdent de véritables pouvoirs de visionnaires et peuvent prévoir les événements à venir.

Juien Gien Huit Yeux

Ce héros Eaggra est un mystique aimé de tous et très puissant malgré son âge avancé. Juien Gien se déplace lentement à travers les villages Eaggra, flottant au-dessus du sol, à l'émerveillement de tous. Certains racontent qu'il peut se déplacer en toute liberté aussi bien au-dessus de l'eau que de la terre, bien que rares sont ceux qui oseraient lui demander de réaliser ce miracle sur commande. Juien Gien a voyagé aux quatre coins de la planète, s'est entretenu avec les mages pacifiques de toutes les races et connaît l'histoire de Yavaun comme aucun Shama'Li.

Gamon le Voyant

Gamon est un gourou Shama'Li aimable et replet. Son pouvoir de lire dans l'avenir est célèbre parmi son peuple, et même le plus simple fermier considère Gamon comme un Shama'Li exemplaire. Il semble que Gamon n'arrête jamais de sourire et il distribue toujours ses conseils énigmatiques avec une gaieté constante, quelle que soit la gravité du sujet. Les Anciens Descendants ont déjà eu affaire à Gamon par le passé. Ils le trouvent souvent déconcertant, et parfois très énervant.

Boa le Marchand

Ce Tha'Roon opportuniste voyage de village en village à bord d'un engin rempli de marchandises. Il vend à tous ceux qui peuvent payer, quelle que soit la race ou la faction à laquelle ils appartiennent. Boa a un talent particulier pour repérer le désespéré et le malchanceux; qui d'autre achèterait des biens à un marchand Tha'Roon? Ses prix sont souvent exagérés, mais ses clients ne marchandent que très rarement. Les Tha'Roon semblent tolérer ses allées et venues; certains racontent que Boa est en fait un agent secret opérant sous les ordres directs du Haut Conseil des Souverains.

Saw'Shaw

Saw'Shaw est un général de guerre Obblinox dont la renommée remonte à l'époque où les Tha'Roon et les Obblinox se livraient bataille. Servant aujourd'hui sous les ordres de ses maîtres Tha'Roon, Saw'Shaw a conservé sa position. Mais en raison de son affiliation passée avec les rebelles Obblinox, de nombreux Tha'Roon la considère comme suspecte. Son assassinat causerait une autre révolte Obblinox et c'est pourquoi on veille à ce que rien ne lui arrive... pour l'instant. Saw'Shaw comprend très bien la fragilité de sa position à l'intérieur de la structure de commandement des Souverains et réalise qu'une fois que la guerre contre les Eaggra et les Shama'Li aura pris fin, elle sera éliminée.

Wenda de l'Ohio

Au moment de la Grande téléportation, Wenda n'était qu'un bébé dormant dans les quartiers d'un technicien de laboratoire. Aujourd'hui, des années plus tard, c'est une fanatique folle furieuse qui erre seule dans les zones les plus dangereuses de Yavaun. Elle est parvenue à survivre dans la nature jusqu'à présent, ne s'alliant à aucun groupe, aucune faction. En fait, elle ressent à l'égard de toutes les factions une hostilité totale et lance la nuit des assauts sur des villages tranquilles ou mitraille les troupes passantes depuis des bosquets d'arbres denses. Wanda est recherchée pour vol, incendie criminel et meurtre par les Marines, les Souverains et les Descendants.

Les Deux Anciens

De nombreuses histoires circulent sur les singes sauvages, intellectuellement et cybernétiquement améliorés, qui errent sur Yavaun. L'histoire la plus intéressante concerne deux gorilles qui ne se sont jamais quittés. On raconte que ces deux singes ont acquis une intelligence extraordinaire dans les prisons Tha'Roon, ont atteint un statut d'évolution supérieur et ont même appris à s'aimer. Certains vont jusqu'à prétendre que le couple de gorilles a orchestré la rébellion qui a libéré tous les singes de l'oppression des cruels Tha'Roon. Les Shama'Li s'intéressent particulièrement à ces singes et les ont baptisés les Deux Anciens. Les Shama'Li célèbrent la nouvelle conscience des gorilles, et certains recherchent même les Deux Anciens dans des régions densément peuplées par les singes sauvages. Aucun de ces pisteurs n'est jamais revenu.

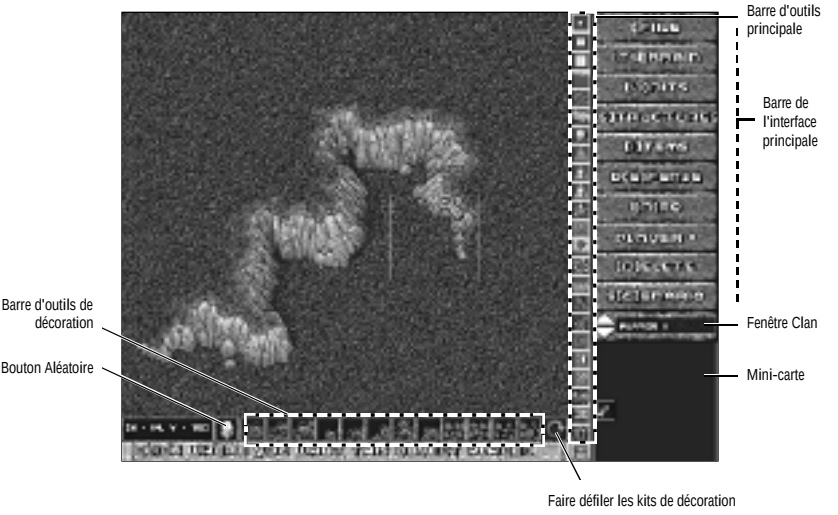
Véhicule-artefacts

Nombreuses sont les rumeurs qui parlent d'un ancien véhicule humain arrivé avec les gens de la Grande téléportation. On appelle ce vieux camion fatigué le Véhicule-artefacts. Les Descendants le traitent avec un humble respect: il s'agirait du seul équipement d'origine terrienne sur Yavaun. Les Marines recherchent également ce véhicule, bien que ce soit dans le but de détruire ce lien symbolique les rattachant au passé.

EDITEUR DE SCENARIOS

Vous pouvez accéder à l'éditeur de scénarios (Scenario Editor) en cliquant sur le bouton situé à l'extrême droite du menu principal de WAR WIND II. Dans cette section du jeu, vous pouvez créer vos propres cartes, personnaliser vos objectifs de scénarios et placer des unités et des caractéristiques de terrain comme vous le désirez. Vous pouvez sauvegarder les scénarios personnalisés sur le disque dur et les utiliser dans les parties en solo ou multijoueurs. Pour plus de détails sur les scénarios personnalisés, voir la section *Assistant de partie multijoueur* et *de scénarios personnalisés* commençant à la page 9.

Remarque: les boutons de la souris fonctionnent dans l'éditeur de scénarios comme dans le jeu WAR WIND II: cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner une option et avec le bouton droit pour la désélectionner.



Barre d'interface principale

(F)ile (Fichier)

Cliquez sur le bouton (F)ichier pour faire apparaître une menu contenant les boutons suivants:

Load (charger)
Cliquez ici pour charger et modifier une carte préalablement sauvegardée.

Save (sauvegarder)
Cliquez ici pour sauvegarder la carte actuelle sur le disque dur.

Clear (Supprimer)
Cliquez ici pour effacer tout ce qui se trouve sur la carte, à l'exception de certaines caractéristiques comme la terre, l'eau et les falaises.

Return (Retour)
Cliquez ici pour quitter l'éditeur de scénarios et retourner au menu principal. L'ordinateur vous demandera de sauvegarder votre scénario avant de quitter.

New (Nouvelle)
Cliquez ici pour ouvrir une carte vierge que vous pouvez modifier à votre guise. Vous pouvez changer la taille de la nouvelle carte avant d'effectuer vos modifications. Si vous choisissez cette option, vous quitterez la carte que vous êtes en train de modifier sans que les changements **ne soient sauvegardés**.

Test Map (Essayer la carte)
Cliquez ici pour tester brièvement votre scénario personnalisé pendant que vous effectuez vos modifications. Vous accédez à la carte de la même façon qu'un scénario de jeu, en prenant le rôle du joueur 1.

(T)Terrain

Cliquez sur le bouton (T)errain pour choisir parmi les ensembles suivants de caractéristiques de terrain pour les grandes étendues. les boutons Neige et Marécage font passer l'ensemble de la carte d'un environnement arctique à une environnement boueux. Il est impossible de placer des éléments de neige sur un marécage, et vice versa.

Water (Eau) - Place des cases d'eau sur la carte, crée des rivières, des lacs, des océans, etc.

Swamp (Marécage) - Place des cases de terre normale sur la carte. Ce bouton fait passer la carte tout entière de la neige au marécage.

Snow (Neige) - Place des cases arctiques sur la carte, des zones couvertes de neige et de glace. Remarque: dans un scénario arctique, toutes les caractéristiques du terrain seront recouvertes de neige. Ce bouton fait passer la carte tout entière du marécage à la neige.

Cliffs (Falaises) - Place des cases de falaises. Vous pouvez choisir parmi une grande sélection de cases de falaises, ce qui vous permet de construire des parois de falaises dans toutes les directions. Les cases de falaises correctement placées les unes à côté des autres auront l'air d'être ininterrompues, formant des canyons, des plateaux et des marches naturelles dans le paysage.

Decorations (Eléments de décor) - Ce bouton vous permet de choisir parmi une grande sélection de cases: chutes d'eau, grandes sections de ruines anciennes et fermes sont toutes à votre disposition. Pour étendre vos choix, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la case-flèche se trouvant à l'extrême droite de la rangée.

(U)nits (Unités)

En cliquant sur le bouton Unités vous ferez apparaître un menu indiquant les quatre factions et les éléments suivants: Monsters (Monstres), Heroes (Héros), et Towns Folk (Villageois). Sélectionnez l'une de ces options pour afficher une liste spécifique des unités. Une fois que vous avez choisi une unité, vous pouvez en placer la quantité désirée sur la carte en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur différents endroits. Utilisez les héros et les villageois avec soin. Il vaut mieux utiliser les héros dans les scénarios spéciaux, alors que les villageois sont nécessaires dans les scénarios que vous commencez avec un nombre limité de troupes. Pour plus d'informations sur certaines unités, reportez vous à la section *Créatures* page 115, la section *Héros* page 120, et la section *Unités et véhicules spécifiques à chaque* faction page 44.

(S)tructures

Cliquez sur le bouton (S)tructures et vous pourrez choisir parmi les quatre factions ainsi que les bâtiments spéciaux (Special buildings). Vous pouvez placer des bâtiments sur la carte de la même façon que les unités. Cliquez sur l'un des boutons pour faire apparaître une liste de bâtiments, choisissez-en un, puis cliquez sur un endroit de la carte pour placer cette structure. Les bâtiments spéciaux sont des installations non alignées qui apportent un plus aux cartes de scénarios. Pour plus d'informations sur certains bâtiments et leurs fonctions, reportez-vous à la section appelée Bâtiments et Construction page 92.

(I)tems (Objets)

Cliquez sur le bouton Objets pour faire apparaître un menu indiquant tous les objets disponibles dans le jeu. Placez un objet sur la carte en cliquant sur son nom dans le menu, puis en cliquant sur un endroit de la carte. Les tas de ressources (ressource bundle), container Butanium (butanium tank), et tas de provisions (Supplies bundle) sont des ressources qui doivent être rapportées à un centre de village. Les objets de Quête (Quest) sont utilisés dans les scénarios standard, mais vous pouvez aussi les utiliser dans vos propres scénarios si vous le désirez. Les propriétés de chaque objet sont passées en revue dans la section *Objets et leur utilisation* page 142.

(M)isc (Divers)

Cliquez sur le bouton Divers pour placer des objets fabriqués tels que des mines, des ponts, des murs, etc. Pour obtenir la liste complète et la description de ces objets, voir *Autres bâtiments* page 108.

I(n)fo

Cliquez sur le bouton I(n)fo pour modifier les informations concernant les caractéristiques de terrain déjà présentes sur la carte. Vous pouvez cliquer sur une unité, un bâtiment ou un véhicule, et vous verrez apparaître une fenêtre de texte. Vous pouvez modifier les points de tir d'une structure donnée. Cliquez sur un véhicule pour modifier ses points de tir ainsi que son nom.

L'utilisation du bouton I(n)fo pour modifier les unités est plus compliquée. Vous pouvez modifier le nom d'une unité, son inventaire de départ, sa disposition, le niveau de sortilège, les améliorations cybernétiques, les points de tir et de mana. De plus, vous pouvez sélectionner une faction pour l'unité choisie. Les unités peuvent n'appartenir à aucun clan (No Clan) et être placées sous le contrôle d'un joueur spécifique, ou elles peuvent être désignées par l'appellation Hirable (Recrutable), Rescue (Sauvetage), ou Towns Folk (Villageois). Les unités recrutables peuvent être engagées de manière normale; vous pouvez également les persuader de se joindre à votre cause pour un coût réduit. Les unités sauvées rejoignent automatiquement les forces d'un joueur lorsque ses autres unités se rapprochent suffisamment. Les unités n'appartenant à aucun clan attaquent toutes les factions, et elles ne peuvent être recrutées ou persuadées de se joindre à vos forces. Les villageois deviennent des unités de niveau élémentaire différentes une fois qu'ils sont recrutés ou qu'on les a persuadés de se joindre à vous.

Enfin, vous pouvez modifier des unités spéciales sur la carte afin d'en faire des informateurs (Informers) ou des marchands (Traders). Consultez la case Info et tapez un message à droite. Lorsqu'un joueur rencontre un informateur, ce dernier lui donne ces informations. Une unité désignée comme étant un marchand échangera des objets contre des ressources lorsque vous le rencontrerez sur la carte.

Player # (Numéro du joueur)

Utilisez ce bouton pour sélectionner des groupes d'unités et modifier leur disposition ainsi que le contrôle de joueur. Vous pouvez faire glisser une boîte sur des unités multiples après avoir cliqué sur le bouton Numéro du joueur. Une fenêtre apparaîtra, vous permettant de modifier la disposition de l'unité et de choisir le joueur qui la contrôle. Si vous désirez laisser les dispositions des unités comme elles étaient à l'origine, mais que vous souhaitez placer toutes les unités sous le contrôle d'un seul joueur, laissez la disposition sur “Various” (Divers) et sélectionnez le joueur qui va contrôler les unités.

(D)elete (Supprimer)

Cliquez sur le bouton Supprimer pour passer en mode Supprimer. Vous pouvez sélectionner les caractéristiques individuelles à supprimer, ou bien cliquer avec le bouton gauche de la souris et faire glisser les caractéristiques à supprimer. Le bouton Supprimer ne fait pas disparaître les caractéristiques de terrain telles que les chutes d'eau ou les falaises. Afin de supprimer des caractéristiques de terrain, utilisez les cases de marécage/terre pour remplacer les cases dont vous souhaitez vous débarrasser.

S(c)enario (Scénario)

Le bouton Scénario fait apparaître un sous-menu avec les choix suivants:

Ressources (Ressources)
Ce bouton ouvre le menu Scenario Properties (Propriétés de scénario) qui vous permet de modifier certains aspects de la situation de départ de chaque faction. Il y a six options, correspondant chacune à un onglet. Cliquez sur le nom de l'option pour afficher la fenêtre lui correspondant.

Players (Joueurs): Vous devez d'abord déterminer quels joueurs seront actifs, humains ou contrôlés par ordinateur. Une liste de cases de saisie contenant des emplacements pour quatre joueurs au maximum déterminera les informations suivantes. Cliquez sur les flèches pour faire apparaître un menu à partir duquel vous pouvez faire votre sélection.

- Closed (Fermé): cet emplacement n'est pas disponible.
- Human (Humain): ce joueur est contrôlé par un joueur humain.
- Computer (Ordinateur): ce joueur est contrôlé par ordinateur.
- Either (Choix): Le joueur peut être contrôlé par un joueur humain ou par l'ordinateur. Dans les parties en réseau, cette option permet aux joueurs de choisir entre les factions disponibles; les factions restantes seront contrôlées par l'ordinateur.

Vous pouvez régler le Type de jeu en choisissant parmi les options suivantes du menu. Reportez-vous à la section *Type de jeu* page 11 pour une description des options correspondant à chaque type de jeu.

Vous pouvez modifier les conditions de victoire (Victory Conditions) de votre scénario personnalisé en sélectionnant l'une des options suivantes dans le menu déroulant:

- Destroy Leaders (Eliminer les leaders): trouvez et éliminez les leaders des forces ennemies.
- Destroy All Units (Eliminer toutes les unités): trouvez et éliminez toutes les unités ennemies.

- Player One Reaches End Marker (Joueur un atteint le point de destination): le joueur 1 doit atteindre une destination spécifique sur la carte.

AI (A.I.): A partir de la colonne “Stance” (Disposition), vous pouvez choisir l'une des dispositions IA suivantes comme sélection par défaut de la faction d'un joueur, à partir du menu déroulant. Reportez-vous à la section *Disposition* page 61 pour une description détaillée des types de disposition.

En modifiant le réglage de Production pour un joueur informatique, vous pourrez choisir les préférences de production d'unités suivantes:

- Balanced (Equilibre): l'adversaire entraîne des guerriers, des unités furtives et des unités magiques de la même façon.
- Warriors (Guerriers): l'adversaire se concentre sur l'entraînement des guerriers pour qu'ils puissent atteindre leur potentiel maximum.
- Stealth (Furtivité): l'adversaire se concentre sur l'entraînement des unités furtives.
- Magic (Magie): l'adversaire se concentre sur l'entraînement des unités magiques.

Nourriture, Ressources, Influence et Butanium de départ: Une case de saisie permet à chaque joueur de modifier la quantité de biens, de provisions, de ressources, d'influence et de Butanium dont il dispose au début du scénario.

Restrictions
Ce bouton vous permet de modifier les limites de dépendances de chaque faction dans le scénario. Si vous cochez une case, la faction ne pourra pas obtenir une certaine unité ou un certain bâtiment; vous limiterez ainsi l'entraînement ou la construction supplémentaire, selon les tableaux de dépendances. Par exemple, si vous limitez l'accès au Protecteur dans la faction des S.N.R., vous ne pourrez obtenir ni Cavalier ni Tour.

Start Marker (Point de départ)
Ceci vous permet de placer un point de départ sur la carte pour chacune des factions de la partie.

End Marker (Point de destination)
Ceci vous permet de placer un point de destination sur la carte, ce qui est nécessaire si les conditions de victoire l'exigent.

Map Title (Titre de la carte)
Cet écran vous permet de donner un nom à votre carte, ainsi que de taper une courte description de votre scénario personnalisé.

Fenêtre du clan

Vous permet de désigner l'affiliation des nouvelles unités lorsque vous les placez sur la carte. Cliquez sur les boutons flèches haut et bas pour choisir à quel joueur les nouvelles unités seront affiliées, ou cliquez sur Recrutable, Sauvetage, ou Villageois, comme indiqué dans la section *I(n)fo*. Vous pouvez aussi choisir l'affiliation Aucun clan pour les nouvelles unités, ce qui signifie qu'elles attaqueront sans discernement.

Une fois qu'une unité est placée sur la carte, vous pouvez utiliser le bouton (I)nfo pour sélectionner l'unité en question et modifier son affiliation, ou appuyer sur le bouton Numéro du joueur pour modifier l'affiliation de plusieurs unités en même temps.

Mini-carte

La mini-carte dans l'éditeur de scénarios fonctionne comme dans une partie normale. Il s'agit d'une représentation à échelle réduite de la zone jouable du scénario. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la mini-carte et cette zone apparaîtra sur l'écran de jeu (bien qu'elle puisse être dissimulée par le brouillard de Guerre).

Barre de texte

La barre de texte située au bas de l'écran vous donnera de brèves descriptions lorsque vous sélectionnerez des objets à placer sur la carte.

Barre d'outils normale

Ces boutons vous permet d'accéder à des moyens simples et efficaces de créer une superbe carte. Les commandes de tailles des pinceaux vous permettent de remplir rapidement de grandes zones, puis de les modifier ultérieurement. Toutes les différentes listes de cases de cette barre d'outils se fonderont les unes aux autres lorsque vous les placerez sur la carte. En d'autres mots, si vous placez des cases d'eau en une ligne brisée, l'éditeur les fusionnera automatiquement pour former une plage continue et naturelle. Remarque: cette fusion n'est pas un processus parfait. Vous voulez peut-être que deux falaises soient connectées, mais l'éditeur n'est pas du même avis. Utilisez des cases spécifiques et placez-les soigneusement pour sculpter votre terrain.

Petit pinceau

Le plus petit outil pour peindre sur le terrain des arbres, des bandes d'eau étroites, etc. Le petit pinceau n'est pas vraiment pratique pour l'ensemble de la carte, mais il peut vous aider à placer des petits éléments clairsemés en cliquant et en déplaçant rapidement le curseur d'avant en arrière. Vous pouvez aussi utiliser le petit pinceau pour affiner les bordures des zones qui ont été créées avec des pinceaux plus grands et qui n'ont pas l'air très naturel.

Pinceau moyen

Utilisez ce pinceau comme outil intermédiaire entre le petit et le grand pinceaux. Il risque d'être trop grand pour les détails, trop petit pour couvrir l'ensemble de la carte de grandes sections de terrain. Voyez ce qui convient le mieux à votre carte.

Grand pinceau

Vous permet de peindre la carte avec de grandes portions de terrain. Remarque: c'est un excellent outil pour remplir rapidement la carte, mais celle-ci aura l'air brute. C'est une bonne façon de commencer, en plaçant les différentes formes des caractéristiques du territoire. Ensuite, vous pouvez modifier les bords du terrain à l'aide de pinceaux plus petits et d'éléments de décor, donnant ainsi à votre carte une impression naturelle.

Cases d'eau

Vous pouvez utiliser ces cases pour créer les eaux sombres et insalubres de Yavaun, ainsi que des côtes grossières. Lorsque vous créez un scénario personnalisé, assurez-vous que vous n'utilisez pas trop de cases d'eau ou votre objectif risque de devenir impossible à atteindre.

Cases de terre

Il s'agit également de cases de marécage; c'est le terrain plat de base qui remplit une nouvelle carte. Utilisez les cases de terre pour vous débarrasser de caractéristiques de terrain dont vous ne voulez pas, comme l'eau ou les falaises.

Cases de falaises

Les falaises sont des caractéristiques de terrain et de scénario extrêmement intéressantes. Vous pouvez créer des marches et des barrières naturelles pour gêner le mouvements des troupes dans les zones de conflit potentiel. Vous pouvez fabriquer des plateaux ou des précipices qui ne seront accessibles qu'aux unités aéroportées. Vous pouvez créer des canyons étroits entourés de falaises, et placer des unités ennemies au sommet pour tendre une embuscade à ceux qui passent. Le bouton de falaise de la barre d'outils normale ne peut toutefois pas deviner à quoi vous pensez; il fusionnera les morceaux de falaises du mieux possible. Si vous avez une idée particulière, utilisez le bouton falaise de la barre d'outils normale avec le bouton Falaises situé sous Terrain dans l'interface principale. A partir de là, vous pourrez sélectionner des cases spécifiques afin de façonner la terre comme vous le désirez. Remarque: la taille du pinceau n'affecte pas les cases de falaises.

Eléments de décor

Vous avez accès à de nombreux petits éléments de décor dans l'éditeur de scénarios, à travers la barre d'outils d'éléments de décor située au bas de l'écran. Ces cases apportent une texture visuelle riche ainsi qu'un décor; les cases de ruines, par exemple, peuvent être utilisées pour construire un décor très particulier. Cliquez sur le bouton d'éléments de décor à droite pour modifier l'installation des cases disponibles sur la barre d'outils d'éléments de décor. Une grande fenêtre contenant tous les éléments de décor disponibles apparaîtra. La portion supérieure contient tous les éléments de décor possible; les trois rangs du bas correspondent aux cases qui apparaîtront sur la barre d'outils d'éléments de décor. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'une des cases ci-dessus, vous pourrez personnaliser les éléments de décor disponibles pour éditer votre carte.

Pour optimiser l'utilisation des éléments de décor, nous vous conseillons de grouper des cases par type le long des rangs inférieurs. Placez des morceaux de ruines fumantes les uns à côtés des autres, par exemple. Ainsi, vous aurez non seulement accès à des listes clairement définies dans la barre d'outils d'éléments de décor, mais vous pourrez aussi rendre l'outil d'éléments de décor aléatoire plus efficace. Remarque: les rangs de cette fenêtre font 16 cases de long alors que la barre d'outils d'éléments de décor contient 12 cases; placez vos listes par groupes de 12. Pour plus d'informations sur les éléments de décor et *la barre d'outils d'éléments de décor*, voir ci-dessous.

Tree 1 (Arbre 1)

Ce bouton vous permet de placer des conifères sur le sol humide de Yavaun. Ce sont les arbres les plus communs de la planète. De tels arbres conviennent à la moisson et produisent une petite quantité de ressources. Ils gênent également les déplacements et la visibilité.

Tree 2 (Arbre 2)

Ce bouton vous permet de placer sur le terrain une espèce de palmier, avec de larges feuilles colorées. De tels arbres conviennent à la moisson et produisent une quantité modérée de ressources. Ils gênent également les déplacements et la visibilité.

Tree 3 (Arbre 3)

Ce bouton vous permet de placer sur la carte une sorte de cactus épais. Ces arbres ne se rencontrent pas aussi fréquemment que les autres sur la planète et produisent une grande quantité de ressources. Ils gênent également les déplacements et la visibilité.

Rocks (Rochers)

Cliquez sur ce bouton pour placer des rochers infranchissables sur le relief de Yavaun.

Stumps (Souches)

Les cases de souches marquent les endroits autrefois occupés par des zones forestières et qui ont depuis été moissonnés. Vous pouvez utiliser des souches pour créer l'impression d'un terrain qui a déjà été utilisé par les populations locales.

Water Surface Flora (Flore de surface d'eau)

Feuilles de nénuphars, fleurs et végétation emmêlées: vous pouvez utiliser tout cela pour peindre des baies et des rivières plus réalistes.

Gravel (Gravier)

Utilisez ce bouton pour placer des cases d'argile ou de petits rochers; ces terrains seront franchissables, mais la plupart des unités ne pourront pas les traverser très vite.

Bush 1 (Buisson 1)

Ce bouton vous permet de placer sur le terrain de grandes plantes avec des feuilles étendues en formes d'étoile. Un tel feuillage ne gêne pas la visibilité, mais peut limiter le déplacement des troupes.

Bush 2 (Buisson 2)

Ce bouton vous permet de placer des buissons ronds à feuilles caduques sur le terrain. Un tel feuillage ne gêne pas la visibilité, mais peut limiter le déplacement des troupes.

Bush 3 (Buisson 3)

Ce bouton vous permet de placer de grandes fougères de couleur bordeaux sur la carte. Un tel feuillage ne gêne pas la visibilité, mais peut limiter le déplacement des troupes.

Dirt Path (Chemin de terre)

Vous pouvez utiliser le chemin de terre pour dessiner des zones de terrain fréquentées, marquer des chemins à travers des villages ou les traces de passages d'animaux dans la nature.

Road 1 (Route 1)

C'est une route couverte de gravier construite par les Humains et qui facilite le déplacement de la plupart des unités. Vous pouvez la placer dans les zones urbaines ou sur les itinéraires normaux de voyage utilisés et contrôlés par les Humains.

Road 2 (Route 2)

Il s'agit d'une route pavée, du type que les Yavauniens construisent. Vous trouverez de telles routes dans les grandes communautés, entre les plus grandes structures sous contrôle yavaunien.

Ruin Wall (Mur en ruine)

Placez des murs en ruine pour marquer les sites d'anciennes structures sacrées. Utilisez de petites et grandes cases d'éléments de décor de terrain pour peaufiner l'impression d'une communauté disparue depuis longtemps.

Offensive Wall/Electric Fence (Mur offensif/Barrière électrique)

Les campements existants sont peut-être déjà équipés de mesures défensives, telles que des barrières défensives. Placez-les stratégiquement autour d'une communauté établie.

Defensive Wall/Barrier (Mur défensif/Barrière)

Les murs défensifs peuvent entourer des postes stratégiques ou des villages entiers. N'hésitez pas à les placer autour du site établi d'une faction.

Toggle Decoration Toolbar (Activer/Désactiver la barre d'outils d'éléments de décor)

Ce bouton activera ou désactivera la barre d'outils d'éléments de décor, vous permettant d'obtenir un angle de vision plus étendu ou d'accéder à de petites cases de la carte.

Barre d'outils d'éléments de décor

La barre d'outils d'éléments de décor contient de nombreuses petites cases à utiliser sur le terrain de votre scénario. Vous pouvez choisir ces cases parmi la liste à l'aide du bouton d'éléments de décor sur la barre d'outils normale. Vous aurez 48 cases à votre disposition sur la barre d'outils d'éléments de décor, par série de 12; le bouton représentant une flèche circulaire vous permettra de passer en revue les séries disponibles. Les morceaux d'éléments de décor peuvent être sélectionnés à partir du bas de l'écran et placés sur la carte de manière individuelle, ou aléatoire.

Pour placer des cases au hasard, cliquez sur le bouton de placement aléatoire (Random Placement) sur la barre située sur la gauche de l'écran. Lorsque vous cliquez sur la carte avec le bouton gauche de la souris, une case est sélectionnée au hasard dans la série de cases actuelle avant d'être placée. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé et que vous faites glisser le curseur d'avant en arrière sur l'écran, vous pourrez rapidement remplir une zone avec divers objets. C'est précisément la raison pour laquelle vous devriez prendre le temps de composer vos séries de cases à l'aide du bouton d'éléments de décor. Si vous créez 4 séries de 12 cases normales, l'option aléatoire vous permettra de disséminer des caractéristiques similaires sur une zone du terrain. Les séries de cases contenant des cases très différentes peuvent paraître peu naturelles lorsque vous utilisez l'option aléatoire de la barre d'outils d'éléments de décor.

Remarque spéciale: *Comment créer une chute d'eau*

Les chutes d'eau ne sont pas faciles à placer, mais l'effet visuel est excellent une fois que vous avez réussi à le faire. Commencez par placer deux sections d'eau sur la carte, séparées par une petite bande de terre. La case de chute d'eau principale, qui se trouve dans le groupe d'éléments de décor, devrait tenir sur la zone de terre, avec un peu d'espace au-dessus et en dessous. Utilisez ensuite les deux cases de delta qui se trouvent dans le même groupe: une sous les chutes, l'autre au-dessus. Une fois placés correctement, les deltas devraient former une transition fluide entre la côte et les chutes. Si vous utilisez la case de chute d'eau avec des falaises sur les côtés, vous pouvez achever le terrain en vous servant des cases spécifiques du groupe Falaises. Il vous suffit d'étendre les falaises des deux côtés sans interférer avec les zones d'eau se trouvant au-dessus et en dessous des chutes.

Vous pouvez aussi donner une impression de mouvement à vos chutes d'eau en utilisant le petit groupe Eléments de décor au bas de l'écran. Quatre de ces cases ressemblent à de l'eau en mouvement. Placez-les directement sur la case de chute d'eau (deux en haut, deux en bas). Vous obtiendrez ainsi un paysage superbe et réaliste quand vous jouerez

Conseils d'utilisation de l'éditeur de scénarios

Voici des étapes et suggestions qui devraient vous aider à concevoir vos scénarios personnalisés.

Etape 1 - Le sujet

Vous devez d'abord décider du sujet de votre scénario: scénario en solo ou multijoueur? Pour combien de joueurs allez-vous concevoir votre carte? Quel type de partie allez-vous choisir? Vous pouvez sélectionner toutes ces options à l'aide du menu Propriétés du scénario auquel vous pouvez accéder grâce au bouton Ressources du sous-menu Scénario. Il est préférable que la carte découle du sujet. Par exemple, un scénario Proie facile devrait être conçu comme un voyage, avec plein de sites pour tendre des embuscades sur le chemin. D'un autre côté, un scénario Grande bataille à quatre joueurs devrait sans doute placer chacun des joueurs dans un coin de la carte et laisser le centre ouvert pour les combats. Une fois que vous avez choisi votre sujet pour votre carte et que vous avez réglé vos paramètres dans le menu Propriétés de scénario, il est temps de commencer à travailler sur la carte.

Etape 2 - Petites ou plus grandes touches

Il vous faut ensuite utiliser les outils de la carte pour placer les zones générales de terrain. Commencez par la terre, l'eau et les falaises, puis servez-vous de la barre d'outils normale pour placer des éléments comme vous le désirez. La meilleure façon de procéder rapidement est de commencer avec le grand pinceau sur la barre d'outils normale, puis d'utiliser des pinceaux plus petits pour peaufiner les bords des zones les plus grossières. N'oubliez pas de placer suffisamment d'arbres et de Butanium si le scénario choisi nécessite que vous récoltiez des ressources. Enfin, une fois que les caractéristiques principales du terrain sont en place, utilisez les éléments de décor plus petits pour apporter les détails qui aideront à créer l'atmosphère de votre scénario.

Etape 3 - Les joueurs

Vous devriez maintenant savoir quels joueurs seront actifs dans le scénario et où ils devraient commencer. N'hésitez pas à modifier les caractéristiques que vous avez déjà installées sur la carte lorsque vous placez des personnages dans le scénario. Utilisez la fenêtre Numéro du joueur pour choisir l'appartenance des unités ou pour modifier celle des unités existantes sur la carte à l'aide du bouton Numéro du joueur ou (I)nfo. Ajoutez à votre gré d'autres éléments dans le scénario: objets, défenses, bâtiments, créatures. Bien qu'il n'y ait pas de limite au contenu de la carte, il vaut mieux laisser de la place pour les déplacements des joueurs et les constructions. Une fois que votre carte est prête, utilisez le bouton Essayer la carte dans le sous-menu Scénario pour l'essayer, ou accédez au menu *Assistant de scénarios multijoueurs et personnalisés*, dont vous trouverez la description en page 9.

LISTES ET STATISTIQUES

Légende du tableau des statistiques des unités

Ressources:

S .....Provisions
B .....Butanium

Kit de déplacement:

IM .....Immobile
OR .....Tout terrain
UR .....Illimité
RD .....Roadster
N .....Normal

Vitesse:

F .....Rapide
MF .....Moyenne/Rapide
M .....Moyenne
MS .....Moyenne/Lente
ES .....Extrêmement lente

Cadence de tir:

F .....Rapide, avec de courtes pauses entre les tirs
M .....Moyenne, pauses moyennes entre les tirs
S .....Longues pauses entre les tirs
VS .....Très longues pauses entre les tirs

Temps de réaction:

VF .....Pratiquement aucun délai entre le moment où l'ordre est donné et le début de l'action
F .....Court délai entre le moment où l'ordre est donné et le début de l'action
S .....Délai entre le moment où l'ordre est donné et le début de l'action
ES .....Délai important entre le moment où l'ordre est donné et le début de l'action

Modificateur de tir:

Minus (négatif) Chaque tir a -15% de chances d'atteindre sa cible
Avg.(moyen) ..Pas de modificateur de tir supplémentaire
Auto .....Les tirs touchent la cible à tous les coups

Aptitudes spéciales:

* .....Le potentiel d'une unité après modifications (informations ici)
** .....D'un point de vue tactique, cette unité court et n'attaque que si elle est acculée.
@ .....D'un point de vue tactique, cette unité tire et court
A .....Unité automatisée
B (n°) .....L'unité peut construire à ce niveau d'aptitude d'édification et peut effectuer des réparations er récolter des ressources.
C (n°) .....L'unité a une aptitude de construction correspondant à ce niveau.
D (n°) .....L'unité a une aptitude de destruction correspondant à ce niveau.
E1 .....L'unité peut détecter une autre unité disposant d'une furtivité égale ou inférieure
E2 .....E1 et l'unité peuvent détecter une mine ou une bombe activée.
E3 .....E1, E2 et l'unité peuvent détecter une mine terrestre.
F .....L'unité est capable de voler
G .....L'unité apparaît sous la forme d'un groupe d'unités
K .....L'unité explose lorsqu'elle est tuée
H(n°) .....Cette unité a une aptitude de dressage animal correspondant au niveau indiqué
L .....Cette unité a le statut de Leader
M(n°)(n°) ....L'unité a l'aptitude de jeter des sorts correspondant au niveau indiqué, et la quantité de points indiquée par le deuxième chiffre.
O1 .....APTITUDE DE CHANT GUERRIER DU LEADER
O2 .....Aptitude du leader à chanter des chants d'inspirations / magiques
O3 .....Aptitude du leader à chanter des chants de voyage
O4 .....Aptitude du leader à chanter des chants de labeur
P(n°) .....Cette unité possède l'aptitude de persuasion correspondant au niveau donné
Q .....L'unité fait du bruit si une autre unité entre dans son champ de vision, qu'elle soit visible ou non
S1 .....Cette unité est masquée et n'apparaît pas sur les auto-cartes ennemies (cette aptitude s'ajoute aux aptitudes S3, S4, et S5 lorsque la métamorphose est activée)
S2 .....Cette unité apparaît déguisée en villageois.
S3 .....Cette unité est cachée (transparente à 20%) (elle réapparaît régulièrement sous sa forme normale)
S4 .....Cette unité est invisible aux yeux de l'ennemi (elle réapparaît périodiquement)
S5 .....Cette unité peut se métamorphoser en rocher, en arbre ou quelque chose de similaire (elle réapparaît régulièrement sous sa forme normale)
U .....L'unité a l'aptitude de poser des bombes
V (n°) .....L'unité peut transporter une quantité d'unités (de taille 3 ou inférieure) correspondant au nombre indiqué
W1 .....L'unité ne peut se déplacer que sur l'eau
W2 .....L'unité peut se déplacer sur l'eau ou sur la terre ferme
X (n°) .....Chaque attaque épuise cette quantité de points de mana
Y .....La portée de l'arme est évaluée visuellement
L'unité se déplace à portée de tir.

NOM	RESSOURCES UTILISEES	POINTS DE VIE	KIT DE MVT	VITESSE	CADENCE DE TIR	TEMPS DE REACTION	TYPE D'ATTAQUE	DEGATS COURTE/LONGUE	MOD. DE TIR	PORTEE DE TIR	VISION	BLINDAGE	TRANSPORT	APTITUDES ET AUTRES COMPETENCES
S.N.R														
Eaggra														
Primus le Créateur	(1 S)	100	OR	MF	M	S	Flamme	7-15 / 5-10	Auto	1-3	8	0	2	B0, C0, D0, L, O3, O4, P1, Y
Ingénieur de combat	(1 S)	50 (*55)	OR	M	S	F	Explosion jetée	3-10 (*6-13) / -	Moyen.	2	4	0	2	B0, C2, D2,E2, U, Y, (*D3, E3)
Ranger	(0 S)	60	OR	MF	VS	S	Laser	4-25 / 4-25	Auto	1-9	10	0	1	E1, S3
Druide	(1 S)	55	OR	MF	VS	S	Rayon gelant	1-8 / 1-8	Auto	1-7	8	0	1	H1, M2-100, X3
ShamaÕLi														
Danseur de l'Ombre	(1 S)	115	N	MF	M	S	Missile magique	1-12 / 1-15	Moyen	1-4	7	0	1	L, M1-70, 01, 02, P2, S2, X2
Fermier	(0 S)	40	N	M	S	S	Balistique/Corps-à-corps	2x1-5 / -	Négatif	1	4	0	2	B1, C0, D1
Défenseur	(1 S)	65	N	M	M	F	Balistique/Corps-à-corps	2x1-8 / -	Négatif	1	5	0	1	S1
Protecteur	(1 S)	70	N	M	F	F	Balistique/Corps-à-corps	3x1-8 / -	Moyen	1	6	0	1	S1, H1
Cavalier	(2 S)	110	N	MF	F	S	Balistique/Corps-à-corps	3x4-8 / -	Moyen	1	7	2	2	S1, H1, Q
Chaman	(1 S)	50	N	M	S	S	Missile magique	1-6 / 1-8	Négatif	1-6	8	0	1	M1-100, X5
Gourou	(1 S)	55	N	M	M	F	Missile magique	1-7 / 1-11	Moyen	1-7	9	0	1	M2-125, P1, X5
Esprit rageur	(2 S)	120	N	MF	F	S	Balistique/Corps-à-corps	3x5-12 / -	Moyen	1	5	1		Peut être invulnérable pendant un court instant, puis meurt
Autre														
Tour	(3 S)	250	N	M	-	ES	- -	-	-	- (en tant qu'unité)	3	-		V4, Q
Creuseur	(1 B)	180	RD	M	S	S	Balistique/Corps-à-corps	6x4-8 / -	Moyen	1 (en tant qu'unité)	4	-		V2, S1, Aptitu-de creuse-ment
Tourelle furtive	(1 B)	145	IM	-	M	VF	Mitraillage	4x5-10 /4x5-10	Moyen	1-6	7	3	-	A, S5, E1
Drone d'attaque	(1 B)	80	UR	F	M	-	Bombe	15-75 / -	Auto	5-20	4	0	-	A (en vol) , F, K, Y
Drone éclaireur	(1 B)	80	UR	F	M	-	Bombe	1-20 / -	Auto	5-20	10	0	-	A (en vol) , F, K, Y

NOM	RESSOURCES UTILISEES	POINTS DE VIE	KIT DE MVT	VITESSE	CADENCE DE TIR	TEMPS DE REACTION	TYPE D'ATTAQUE	DEGATS COURTE/LONGUE	MOD. DE TIR	PORTEE DE TIR	VISION	BLINDAGE	TRANSPORT	APTITUDES ET AUTRES COMPETENCES
Souverains														
ThaÕRoon														
Premier ministre	(1 S)	90	N	M	S	S	Bâton magique/Laser	4-22 / 4-22	Auto	1-5	6	0	1	E1, L, M0-70, O2, O4, P3, S3, X2
Garde impérial	(1 S)	55	N	M	S	S	Balistique	5x1-5 / 5x1-3	Négatif	1-5	6	0	2	
Exterminateur	(1 S)	70	N	M	VS	S	Flamme	9-17 / 5-12	Auto	1-3	5	1	1	Y
Elite	(1 S)	75	N	M	S	F	Flamme	9-19 / 6-14	Auto	1-3	6	1	1	Y
Télépathe	(1 S)	40	N	MF	S	S	Balistique/Secousse mentale	1-12 / 1-12	Auto	1-7	8	0	1	M1-100, S3, X5
Ministre	(1 S)	60	N	MF	S	S	Balistique/ Secousse mentale	4-15 / 4-15	Auto	1-8	9	0	1	M2-125, P1, S3, X5
Soldat sauteur	(1 S, 1 B)	125	N/UR	M	VS	S	Laser	20-60 / 20-60	Auto	1-10	12	1	1	F
Obblinox														
Général de guerre	(1 S)	125	N	M	S	S	Fusil d'assaut/Balistique	10x1-4 / 8x1-4	Moyen	1-4	6	1	1	L, O1, P1
Berger	(1 S)	55	OR	MF	M	F	Lutte/Corps-à-corps	3-7 / -	Moyen	1	3	0	2	B1, C0, D1, H1, (*C1)
Alchimiste	(1 S)	55	N	M	S	F	Explosion jetée	- / 1-9	Négatif	3	6	0	2	M1-100, U, X3
Alchimiste de guerre	(1 S)	70	N	M	M	VF	Explosion jetée	- / 3-16	Moyen	3	7	1	2	M1-80, U, X2
Autre														
Hover-pod	(1 B)	90	N	F	S	F	Balistique	3x2-5 / 3x1-4	Négatif	1-4 (en tant qu'unité)	2		-	V1, W2
Hover-char	(2 B)	250	RD	M	VS	ES	Missile	5-30 / 5-30	Moyen	1-7 (en tant qu'unité)	4		-	V2, W2
Mitrailleuse mobile	(2 B)	235	N	MS	F	S	Mitraillage	6x2-8 / 6x1-8	Moyen	1-4 (en tant qu'unité)	4		-	V1, Aptitu-de de saut
Canon	(1 B)	150	RD	ES	VS	ES	Explosion jetée	- / 10-60	Négatif	4-20	6	3	-	
Colosse à 2 têtes	(2 S, 2 B)	175	RD	S	M	ES	Missile	5-30 / 8-45	Négatif	1-8	6	3	2	
Descendants														
Personnel														
Johnas Bruener	(1 S)	55	RD	M	S	S	Canne/Corps-à-corps	1-8 / -	Moyen	1	5	0	2	L, O2, O3, O4, P3
Domingo Mejia	(1 S)	65	N	MF	M	F	Marteau/Corps-à-corps	1-10 / -	Moyen	1	6	0	2	B0, C0, D3, E3, L, O2, O4, P1, U
Taherih Safien	(1 S)	75	OR	MF	VS	S	Fusil/Balistique	1-10 / 1-20	Négatif	1-8	10	0	1	H2, O3, L, P2, S3
David l'Intrépide	(1 S)	100	N	M	S	F	Fusil d'assaut/Balistique	8x1-6 / 5x1-6	Négatif	1-4	7	1	1	L, O1, P1
Interne	(1 S)	35	N	MF	M	F	Corps-à-corps	1-8 / -	Négatif	1	5	0	2	B1, C0, D2, (*B1, C1)
Professeur	(1 S)	40	N	M	VS	S	Rayon gelant	4-8 / 4-8	Auto	1-7	8	0	2	B2, C2, D4, M0-70, X5, U
Inventeur	(1 S)	45	N	MF	VS	S	Rayon gelant	4-9 / 4-9	Auto	1-8	9	0	2	B3, C3, D5, M2-100, X5, U
Garde	(1 S)	60	N	M	M	S	Revolver Balistique	3x1-5 / 3x1-5	Négatif	1-5	6	0	1	
Officier de sécurité	(1 S)	65	N	M	M	S	Revolver Balistique	4x1-5 / 4x1-5	Moyen	1-6	7	0	1	

NOM	RESSOURCES UTILISEES	POINTS DE VIE	KIT DE MVT	VITESSE	CADENCE DE TIR	TEMPS DE REACTION	TYPE D'ATTAQUE	DEGATS COURTE/LONGUE	MOD. DE TIR	PORTEE DE TIR	VISION	BLINDAGE	TRANSPORT	APTITUDES ET AUTRES COMPETENCES
Descendants. cont.														
Gardien de zoo	(2 S)	70	OR	M	F	F	Animal/Corps-à-corps	3-8 / -	Moyen	1	6	0	1	G (avec 1 animal), H2, Q
Zoologiste	(2 S)	80	OR	M	F	F	Animal/Corps-à-corps	5-10 / -	Moyen	1	7	0	1	G (avec 1 animal), H3, Q
Autre														
Ambulance	(1 B)	160	RD	F	-	S	- -	-	-	- (en tant qu'unité)	3	-		V4, Unités guérissent
Skiff à mortier	(1 B)	100	N	MF	VS	S	Explosion jetée	- / 5-30	Moyen	6 (en tant qu'unité)	2	-		V2, W1, Y
Voiture fusil	(1 B)	125	RD	M	M	S	Mitraillage	4x1-8 / 4x1-8	Moyen	1-8 (en tant qu'unité)	3	-		V3
Guêpe	(1 B)	80	UR	MF	S	S	Missile	- / 5-15	Négatif	1-8 (en tant qu'unité)	0	-		V1, F, S1
Lance-missiles	(1 B)	200	IM	-	M	VF	Missile	- / 5-20	Négatif	2-10	5	4	-	A,
Drolde ouvrier	(1 B)	110	N	M	-	VF	- -	-	-	-	2	5	2	A, Extrait du Butanium, **
Satellite de surveillance	(1 B)	135	UR	ES	-	ES	- -	-	-	-	30	0	-	E3, F, S4, **
Satellite de défense	(1 B)	135	UR	ES	VS	ES	Laser	20-80 / 20-80	Auto	1-5	5	0	-	F
Marines														
Personnel														
Karl Richards	(1 S)	75	N	MS	M	F	Pistolet Balistique	3x1-10 /3x1-7	Moyen	1-3	8	0	1	L, E1, O1, P1, S2
Kate Turner	(1 S)	80	N	F	F	VF	Karaté/Corps-à-corps	4-8 / -	Moyen	1	9	0	1	L, O1, O2, O3, O4, P3, **
Malcolm	(1 S)	100	N	M	M	F	Missile	- / 2-20	Négatif	4	7	1	1	L, E1, D4, S3, U, Y
Engagé	(1 S)	40 (*50)	N	M	M	S	Corps-à-corps	1-8 / -	Négatif	1	3	0	2	B1, C0, D1
Sapeur	(1 S)	50	N	MF	S	S	Explosion jetée	- / 1-20	Négatif	2	4	2	1	E2, D3, S2, U, Y
Grenadier	(1 S)	55	N	MF	S	S	Explosion jetée	- / 5-25	Négatif	2	5	2	2	E3, D4, S2, U, Y
Grunt	(1 S)	60	N	M	S	S	Mitraillage	8x1-4 / 6x1-4	Négatif	1-4	6	0	1	S1
Officier de tir	(1 S)	65	N	MF	M	S	Mitraillage	8x1-6 / 6x1-6	Moyen	1-6	7	1	1	S1
Homme-grenouille	(1 S)	70	OR	M	M	VF	Couteau/Corps-à-corps	4x3-6 / -	Auto	1	8	0	2	E3, S4, U, W2
Technicien	(1 S)	60	N	MF	VS	S	Rayon gelant	2-6 / 2-6	Auto	1-7	8	0	2	H2, M1-100, X6
Légionnaire	(1 S)	75	N	MS	VS	ES	Laser	20-80 / 20-80	Auto	1-10	11	1	1	S1
Bio-drolde	(1 B)	185	N	MF	F	S	Fusil d'assaut Balistique	12x2-4 / 10x1-4	Moyen	1-3	5	1	1	F
Autre														
Incinérateur	(1 B)	165	OR	M	VS	S	Flamme	10-20 / 7-15	Auto	1-3 (en tant qu'unité)	5	-		V4, Y
Vipère	(2 B)	145	UR	MF	VS	ES	Missile	- / 1-10	Négatif	1-6 (en tant qu'unité)	0	-		V4, F
Stingray	(1 B)	200	N	MS	S	ES	Mitraillage balistique	6x1-12 / 6x1-12	Moyen	1-8 (en tant qu'unité)	4	-		V4, W1
Chien	(1 S)	30	OR	F	F	VF	Coups de griffes et dents/Corps-à-corps	1-6 / -	Moyen	1	5	0	0	Q, @

NOM	RESSOURCES UTILISEES	POINTS DE VIE	KIT DE MVT	VITESSE	CADENCE DE TIR	TEMPS DE REACTION	TYPE D'ATTAQUE	DEGATS COURTE/LONGUE	MOD. DE TIR	PORTEE DE TIR	VISION	BLINDAGE	TRANSPORT	APTITUDES ET AUTRES COMPETENCES
Marines, cont.														
Créatures														
Bonca	(1 S)	90	N	M	M	F	Corps-à-corps	4-14 / -	Négatif	1	4	1	1	Q
Bonca mature	(3 S)	180	N	S	S	VF	Corps-à-corps	8-24 / -	Négatif	1	4	2	1	Q
Jeune Bonca	(0 S)	30	N	F	S	VF	(Mange les bâtiments)	(10-40) / -	Auto	1	4	0	1	G, attaque seulement les bâtiments
Vermine le Sombre	(0 S)	40	N	MF	M	F	Lance n'importe quoi	- / 1-9	Moyen	1-3	4	0	3	E1, S3, Vole les ressources de la ville
Rats infectés	(1 S)	30	UR	F	F	VF	Corps-à-corps	2-6 / -	Auto	1	5	0	1	G, Draine l'influence, **
Singe sauvage	(1 S)	25	OR	F	M	F	Corps-à-corps	1-4 / -	Négatif	1	4	0	1	Q, @
Fougère épineuse	(1 S)	65	OR	M	M	S	Corps-à-corps	3-13 / -	Moyen	1	4	0	3	E1, S5, Vole les objets des unités à proxi-mité
Démon des décombres	(1 S)	120	N	M	M	F	Lance des rochers	1-20 / 2-12	Négatif	1-3	4	3	1	E1, S5
Mauvaise herbe	(1 S)	55	OR	M	S	ES	Corps-à-corps	2-20 / -	Moyen.	1	4	0	1	E1, S5
Fess l'infâme	(1 S)	100	N	MS	M	F	Corps-à-corps	5-25 / -	Moyen	1	4	0	1	S1, W1 (se cache sous l'eau)
Brakus ionique	(1 S)	95	OR	S	M	ES	Corps-à-coprs	1-10 / -	Moyen	1	4	4	1	E3, Q, Emets des ondes ioniques qui gênent les unités mécaniques
Aubépine tireuse	(1 S)	40	N	MF	S	ES	Lance des épines/Balistique	2x3-7 / 2x3-13	Négatif	1-7	8	0	1	@
Autres														
Personnes														
Villageois humain	(0 S)	30	N	MS	M	VF	Corps-à-corps	1-5 / -	Négatif	1	4	0	2	@
Villageois Eaggra	(0 S)	35	OR	M	F	ES	Outils Corps-à-corps	1-6 / -	Négatif	1	3	0	2	
Villageois ShamaÖLi	(0 S)	30	N	MS	S	F	Corps-à-corps	1-7 / -	Moyen.	1	4	0	2	
Villageois ThaÖRoon	(0 S)	35	N	M	VS	ES	Balistique	3-6 / 3-6	Négatif	1-3	4	0	1	
Villageois Obblinox	(0 S)	40	N	MS	S	S	Bâton Corps-à-corps	3-5 / -	Négatif	1	3	0	2	
Jeunes Jumeaux	(1 S)	30	N	M	S	S	Corps-à-corps	1-4 / -	Négatif	1	4	0	2	G, **
Juien Gien	(1 S)	65	N	MS	S	VF	Missile magique	1-10 / 1-16	Moyen	1-6	7	0	1	M3-120, X3, E3
Boa le marchand	(1 S, 1 B)	80	RD	MF	S	S	Rayon gelant	5-15 / 5-20	Auto	1-6	7	2	3	G (avec un véhicule), W2
SawÖShaw	(1 S)	100	N	MF	F	ES	Fusil d'assaut Balistique	8x1-8 / 6x1-8	Moyen	1-3	5	1	1	L, O1, P1
Gamon le voyant	(1 S)	55	N	M	VS	F	Missile magique	1-10 / 1-20	Négatif	1-6	12	0	1	M6-150, X5, E3
Wenda de l'Ohio	(0 S)	160	OR	F	VS	S	Fusil de sniper Balistique	4x10-20 /4x10-30	Moyen	1-10	12	1	2	S4, E3, H3, @
Autre														
Les Deux anciens	(1 S)	45	OR	MF	F	VF	Corps-à-corps	2-20 / -	Négatif	1	5	0	2	G, H1, Q
Véhicule-artéfacts	(1 B)	140	RD	MF	-	F	- -	-	-	-	(en tant qu'unité)	2	-	V2

Statistiques des bâtiments

NOM	POINTS DE TIR	BLINDAGE
Bâtimens des S.N.R		
Jardins	250	1
Palais de justice	1000	3
Sanctuaire	1250	4
Antenne satellite	400	3
Tour de guet	650	4
Ecole de la croissance	350	2
Corral	400	2
Temple	750	3
Temple suprême	1000	4
Silo	200	2
Bâtiments des Souverains		
Synthétiseur de provisions	300	1
Forteresse	1000	3
Citadelle	1250	4
Antenne	200	1
Tourelle	650	4
Academie	400	1
Université ésotérique	500	2
Garage	600	2
Bio-aile	750	4
Synthétiseur de Butanium	350	2
Réserve	200	1

NOM	POINTS DE TIR	BLINDAGE
Bâtiments des Marines		
Mess	300	1
Quartier général	1000	4
Base	1250	4
Emetteur	300	2
Tour de garde	600	4
Champ de tir	250	1
Caserne	400	2
Chenil	350	2
Antenne chirurgicale	450	2
Raffinerie de Butanium	450	3
Bâtiments des Descendants		
Ferme	250	1
Université	1000	3
Campus	1250	4
Station radio	350	2
Tour de surveillance	650	4
Bureau de la sécurité	450	4
Centre académique	650	2
Salle de recherches	550	2
Laboratoire	650	2
Objets fabriqués		
Route	30	1
Barricade	75	3
Barrière électrique	50	0
Pont	100	1
Pont de contrôle	200	2
Alarme de sécurité	50	1

Objets et leur utilisation

Container de butanium: ajoute une quantité variable de butanium à la réserve totale de votre clan lorsque vous le transportez jusqu'au centre du village.

Réservoir de butanium: ajoute une quantité variable de butanium à la réserve totale de votre clan lorsque vous le transportez jusqu'au centre du village.

Bombe chimique (violette): cause de 10 à 100 points de dégâts à toute unité se trouvant dans une zone de 3x3 cases autour de l'explosion.

Cryo-bombe (bleue): cause de 2 à 10 points de dégâts à toute unité se trouvant dans une zone de 3x3 cases autour de l'explosion. Gèle également toute unité se trouvant dans le rayon de l'explosion, et ce deux fois plus longtemps qu'un rayon gelant.

Bombe défoliante (verte): cause de 5 à 30 points de dégâts aux fermes et aux jardins et de 2 à 10 points d'empoisonnement à tout Eaggra se trouvant dans une zone de 4x4 cases autour de l'explosion. Elimine également tous les arbres, arbustes et souches se trouvant dans le rayon de l'explosion.

Générateur de brouillard: crée des ténèbres, similaires à celles des zones inexplorées, sur toutes les mini-cartes (sauf celle de l'utilisateur) dans un rayon de 10x10 cases. La zone de ténèbres disparaît lorsqu'elle est explorée.

Kit médical: guérit les unités qui l'utilisent contre 10-40 points de vie. Trois utilisations autorisées.

Bombe à pétrole (Rouge): cause de 25 à 50 points de dégâts à la case cible et la moitié aux cases environnantes.

Potion empoisonnée: cause de 15 à 75 points de dégâts à la case cible et la moitié de ces dégâts aux cases environnantes. N'affecte que les unités organiques.

Potion enragée: l'unité qui avale la potion reçoit les bonus suivants: dégâts multipliés par deux, +5 de blindage, vitesse et cadence de tir améliorées d'un niveau. Les effets durent 15 secondes, puis l'unité meurt.

Rations: les unités transportant les rations peuvent soustraire un point de leur consommation de provisions. Si leur consommation tombe alors à zéro, elles ne consomment aucune provision et ne subissent pas de pénalités de faim.

Mine télécommandée: cause 60 points de dégâts aux unités qui passent dessus, et la moitié aux cases environnantes. Semblable à la mine normale, mais l'unité qui l'a placée sur le terrain doit également se trouver à proximité pour l'activer sur commande.

Tas de ressources: ajoute une quantité variable de ressources au total de votre clan lorsque vous le rapportez au centre de votre village.

Alarme de sécurité: tout ennemi se trouvant à une portée de huit cases déclenche l'alarme, quel que soit son niveau de furtivité.

Blindage bouclier: tout unité possédant cet objet dans son inventaire obtiendra une augmentation de blindage d'un niveau.

Tas de provisions: ajoute une quantité variable de provisions au total de votre clan lorsque vous le rapportez au centre de votre village.

Appareil de téléportation: transporte l'unité jusqu'à la destination de son choix, à une distance maximum de 6 cases. La téléportation utilise la moitié des points de vie de l'utilisateur. Si une unité se téléporte à bord d'un véhicule, tous les occupants sortent de l'engin. Téléporter une unité dans l'eau la tuera.

Mine: cause 60 points de dégâts à toute unité qui passe dessus, et la moitié aux cases environnantes. Ce sont des appareils fixes et dissimulés.

Outils de travail: l'unité qui transporte des outils de travail voit ses aptitudes de construction et de destruction augmenter d'un niveau. Ceci n'affectera que les unités possédant déjà une aptitude d'édification.

Les éléments de quête sont des éléments spéciaux utilisés dans les scénarios de jeu standard. Ils n'ont pas de fonction particulière, mais ils sont inclus dans l'éditeur de scénarios pour donner au joueur des options décoratives.

Quête 1 - Canne

Quête 2 - Tablettes de NagaRom

Quête 3 - Vieille photo

Quête 4 - Clés

Quête 5 - Bombe atomique

Quête 6 - Caisse d'objets venant de la terre

Quête 7 - Pile d'objets venant de la terre

Quête 8 - Sac d'objets venant de la terre

Quête 9 - Petite télévision

Quête 10 - Boîte d'objets venant de la terre

TOUCHES RACCOURCI

Touches raccourci pour les ordres

, ... Se déplacer
Q ..... Attaquer
S ..... Stop
B ..... Construire
V ..... Récolter les ressources
F..... Voler
L ..... Atterrir
U ..... Creuser / Retourner à la terre / Chevaucher Bonca
C ..... Jeter un sort
H..... Recruter
R ..... Réparer
T ..... Prendre des ressources
P ..... Persuader
N ..... Apprivoiser un animal
O ..... Entreposer les ressources
G ..... Déplacement en groupe
Y ..... Acheter de l'influence
D ..... Poser un objet/ Décharger un véhicule
Z ..... Déplacement jusqu'au waypoint
X ..... Explorer la carte
W..... Acheter un objet
K ..... Parler

Touches raccourci de construction

Souverains

F..... Synthétiseur de provisions
H..... Forteresse
D ..... Académie
G ..... Garage
Q ..... Antenne de communication
Z ..... Réserve
T ..... Tourelle
B ..... Synthétiseur de Butanium
K ..... Hover-pod
V ..... Hover-char
M..... Mitrailleuse mobile
C ..... Canon

S.N.R.

G ..... Jardins
H..... Palais de justice
R ..... Ecole de la croissance
M..... Temple de NagaRom
D ..... Antenne satellite
L ..... Silo
T ..... Tour de guet
B ..... Creuseur
C ..... Canon furtif
Q ..... Drone d'attaque
S ..... Drone éclaireur

Descendants

F..... Ferme
O ..... Université
T ..... Tour de surveillance
S ..... Bureau de la sécurité
H..... Centre académique
E ..... Salle de recherches
L ..... Laboratoire
D ..... Station radio
A ..... Ambulance
R ..... Skiff à mortier
G ..... Voiture-fusil
W..... Guêpe
M..... Lance-missiles
K ..... Droïde ouvrier
V ..... Satellite de défense
U ..... Satellite de surveillance

Marines

S ..... Mess
H..... Quartier général
U ..... Emetteur
T ..... Tour de garde
F..... Champ de tir
B ..... Caserne
K ..... Chenil
, ... Antenne chirurgicale
R ..... Raffinerie de Butanium
C ..... Incinérateur
V ..... Vipère
G ..... Stingray
D ..... Bio-Droïde

Général (toutes les factions)

O ..... Route (humaine ou yavaunienne)
W..... Barricade
N ..... Barrière électrique
I ..... Pont
J..... Pont de contrôle
P ..... Mine
A ..... Mine télécommandée
Y ..... Alarme de sécurité
X ..... Bombe chimique

Touches raccourci pour les sortilèges/inventions

Sortilèges Eaggra

E ..... Retourner à la terre
G ..... Nouvelle croissance
N ..... Vision de la nature
P ..... Pionnier
R ..... Résurrection
Y ..... L'œil

Sortilèges Shama'Li

G ..... Grand esprit de la terre
H..... Moisson
I ..... Prière
N ..... Toucher de NagaRom
S ..... Voix apaisante
Z ..... Esprit du vent

Sortilèges Tha'Roon

Q ..... Force anti magique
B ..... Secousse mentale
C ..... Paralysie cérébrale
D ..... Esprit sombre
S ..... Vue du monde
Z ..... Volonté du plus fort

Sortilèges Obblinox

E ..... Objet enchanté
O ..... Bombe à pétrole
P ..... Potion empoisonnée
R ..... Potion enragée

Inventions humaines

Q ..... Créer Blindage
C ..... Créer Cryo-bombe
D ..... Créer Bombe défoliante
F..... Créer Système de brouillard
, ... Créer Kit médical
R ..... Créer Rations
T ..... Créer Appareil de téléportation
Z ..... Créer Outils de travail
X ..... Créer Bombe chimique

Autres raccourcis clavier

F1.....Afficher l'aide en ligne
F5.....Régler toutes les unités sur Disposition agressive
F6.....Régler toutes les unités sur Disposition défensive
F7.....Régler toutes les unités sur Disposition passive
F8.....Régler toutes les unités sur Disposition évasive
F11....Activer/Désactiver la barre latérale de l'interface
ECHAP....Mettre le jeu en pause et afficher le menu des options
+ .....Augmenter la vitesse de jeu
- .....Ralentir la vitesse de jeu
ALT + BGS.....Placer les waypoints pour l'unité sélectionnée
CTRL + BGS.....Déplacer un groupe en formation
Touches 0 à 9 .....Sélectionner des unités préalablement groupées ou centrer l'écran sur les endroits marqués de la carte.
MAJ + touches 0 à 9.....Grouper des unités ou marquer certains endroits sur le terrain.

CREDITS

DreamForge Intertainment

Producteur exécutif . . . . . James Namestka
Chef de projet . . . . . Scot Noel
Conception:
Concept du jeu et design . . . . . C. Aaron Kreader
Equipe de conception . . . . . Vernon H. Harmon II, Craig Mrusek, Scot Noel
Responsable de la recherche et du
développement . . . . . Thomas Holmes
Programmation:
Programmeur principal, I.A.
et éditeur de scénarios . . . . . Vernon H. Harmon II
Programmation/Editeur de scénarios Rip Jaffurs
Programmation/Réseau . . . . . Keith Z. Leonard
Programmation . . . . . Brian Urbanek
Programmation . . . . . Tom Musso
Règles du jeu et textes du jeu . . . . . Chris Pasetto
Directeur artistique . . . . . Eric Ranier Rice
Graphiste principal . . . . . Craig Mrusek
Graphistes . . . . . Jason Alexander, Brian Busatti, Rob Hauch,
Gene Kohler, Jr., Rick Kohler, C. Aaron Kreader,
David "Special K" Kubalak, Michael Nicholson,
Frank Schurter, Dave Wells
Coordinateur 3D . . . . . Jason Johnson
Graphistes 3D . . . . . Dave Enedy, Kimberly A. Haines, Bryan K. Johnson,
Dave Locke, Brian Schutzman, Matt Winalski,
Paul J. Yeso, Jr.
Coordinateur 5D . . . . . Tracy B. Smith
Graphistes 5D . . . . . Jeff Hoffman, Joe Skivolocke, Marty Stoltz
Story-board . . . . . Jeff Hoffman, Eric Ranier Rice
Musique et effets sonores . . . . . James C. McMenamy
Cartes:
Créateur de cartes principal . . . . . C. Aaron Kreader
Assistants créateur de cartes . . . . . Brian Busatti, Frank Schurter
Supervision de
l'enregistrement des voix . . . . . David J. Fielding
Voix . . . . . David J. Fielding, Greg Longenhagen, Jeri Misler,
Randy Oliva, Sally Randa, Ted Russell, Frank Schurter,
Derek Walton

Strategic Simulations, Inc.

Producteur . . . . . Rick White
Producteur associé . . . . . Jeff Shotwell
Testeur principal . . . . . John Pe–a
Assistant testeur principal . . . . . Damon Purdue, Jesse Anacleto, Mary Parker
Testeurs . . . . . Kelly Calabro, Andrew Cermak, George Chastain,
Garrett Graham, Charles Harribey, Ernest McCay,
Mark Schmidt, Sally Werner, Bill White
Edition du manuel . . . . . Anathea Lopez, Mark Whisler, Aaron Scheiber
Conception graphique et PAO . . . . . Louis Saekow Design: Dave Boudreau et Leedara Zola

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes d'ordre technique avec ce logiciel, si l'exécution ne peut aboutir par exemple, contactez les services d'assistance technique:

Adresse: Technical Services, Mindscape, Priority House,
Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill,
West Sussex, RH15 9TQ, England.

Téléphone: Au Royaume-Uni: 01444 239600
En dehors du Royaume-Uni: (indicatif international) 44 1444 239600

Fax: Au Royaume-Uni: 01444 872212
En dehors du Royaume-Uni: (indicatif international) 44 1444 872212

Email: UKtechsupport@mindscape.com

Website: http://www.mindscapeuk.com.

Heures d'ouverture: du lundi au vendredi de 09h30 à 13h00 et de 14h00 a 16h30 heure britannique (GMT).

Nous regrettons de ne pouvoir proposer de conseils concernant le jeu, car notre service ne s'occupe que des problèmes techniques.

©1997 Strategic Simulations, Inc., une société Mindscape. Tous droits réservés.
WAR WIND est une marque de Strategic Simulations, Inc.
Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Concours, Astuces, Solutions et Support Technique 24h/24 7J/7

08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS * (2F23 la minute)
www.eidos-France.fr

Logiciel distribué en France par EIDOS Interactive, 6 Boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

* Les frais d'appel seront à votre charge.

WarWind II
HUMAN ONSLAUGHT™

GLOSSAIRE

FRANÇAIS	ANGLAIS
A	
Académie	Academy
Activer/Désactiver la barre d'outils d'éléments de décor	Toggle Decoration Toolbar
Adversaire IA	Computer opponent
Afficher les barres de santé	Show Health bars
Afficher les conseils au démarrage	Show tips at startup
Afficher les crédits	Show credits
Aide	Help
Alarme de sécurité	Security Alarm
Alchimiste	Alchemist
Alchimiste de guerre	War alchemist
Amélioration tout-terrain	All-terrain fitting
Améliorer le bâtiment	Upgrade Building
Améliorer le véhicule	Upgrade vehicle
Annuler	Cancel
Antenne chirurgicale	MASH Facility
Antenne de communication	Communications antenna
Antenne satellite	Dish
Appareil de téléportation	Teleportation device
Apprivoiser	Tame
Aptitudes	Skills
Arbre 1, 2, 3	Tree 1, 2, 3
Attaquer	Attack
Atterrir	Land
Aubépine tireuse	Snipe Thorn
Aucun clan	No Clan
Aucune	None
Augmenter influence	Raise influence
B	
Balistique	Ballistic
Barre de texte	Text Bar
Barrière	Barrier
Barrière électrique	Electric fence
Bâtiments spéciaux	Special buildings
Berger	Herdsman
Beserk	Beserk
Bio-aile	Bio-Wing
Bio-droïde	Bio Droid
Blindage	Armor
Blindage bouclier	Shield armor
Boa le Marchand	Boa the Trader
Boîte de dialogue	Text Box
Bombe	Blast-Bomb
Bombe	Bomb
Bombe-Cryo	Cryo Bomb
Bombe à pétrole	Oil Bomb
Bombe chimique	Chemical bomb
Bombe défoliante	Defoliate Bomb
Bonca mature	Elder Bonca

Brakus inonique	Ionic Brakus
Briefing	Initial Briefing
Briefing de mission	Mission briefing
Brouillard de Guerre	Fog of war
Buisson 1, 2, 3	Bush 1, 2, 3
Bureau de la sécurité	Security Office
Butanium	Butanium

C

Caché	Hidden
Cadence de tir	Rate of fire
Canne	Cane
Canon	Cannon
Capacité des véhicules	Vehicle occupancy
Caserne	Barracks
Cavalier	Mounted Cavalier
Centrale solaire	Solar power plant
Centre académique	Academic Hall
Chaman	Shaman
Champ de tir	Firing Range
Changer la vitesse de jeu	Change game speed
Changer le niveau de difficulté	Change game difficulty
Changer les options de jeu	Change game options
Changer les options sonores	Change sound options
Chant de labeur	Work song
Chant de voyage	Travel song
Chant d'inspiration	Inspiration song
Chant du leader	Leader's songs
Chant guerrier	War song
Chant magique	Magic song
Charger	Load
Charger le didacticiel	Load tutorial
Charger une campagne	Load a campaign game
Charger une partie sauvegardée	Load Saved Game
Chargeur turbo	Turbo charger
Char-hover	Hover Tank
Châssis blindé	Plated chassis
Chemin de terre	Dirt path
Chenil	Kennel
Chevaucher Bonca	Mount Bonca
Chien	Dog
Choisir la faction des Descendants	Play Descendant faction
Choisir la faction des Marines	Play Marine faction
Choisir la faction des SNR	Play SUN faction
Choisir la faction des Souverains	Play Overlord faction
Choix	Either
Citadelle	Citadel
Cœur adrénaline	Adrenalized heart
Cœur nitrostat	Nitrostat heart
Cœur supplémentaire	Additional heart
Colosse à deux têtes	Two-headed colossus
Commencer la partie	Begin/Start Game
Compteur de Butanium de la faction	Faction's butanium counter

Compteur de provisions de la faction	Faction's supplies counter
Compteur de ressources de la faction	Faction's resources counter
Compteur d'influence de la faction	Faction's influence counter
Conditionnement	Conditioning
Conditions de victoire	Victory Conditions
Confirmer les choix	Confirm choices
Confirmer les paramètres	Confirm settings
Connexion en série	Serial Connection
Connexion IPX	IPX connection
Connexion modem	Modem connection
Connexion TCP/IP	TCP/IP connection
Consommation de Butanium de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Butanium Consumption
Consommation de provisions de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Supplies Consumption
Consommation de provisions et de butanium	Supplies and Butanium Consumption
Construire	Build
Container de butanium	Butanium canister
Corps-à-corps	Hand to hand
Couteau	Knife
Créer une nouvelle partie	Create a new game
Créer votre armée	Build your forces
Creuser	Burrow
Creuseur	Burrower
Cultiver	Work land
Cybernétique défensive/cyber-défense	Defensive cybernetics
Cybernétique offensive/cyber-offense	Offensive cybernetics
Cybernétique spécialisée	Specialised cybernietics

D

Danseur de l'Ombre	Shadow dancer
David l'Intrépide	David the Stout
Débarquer	Disembark
Décoller	Take off
Défenseur	Defender
Défensive	Defensive
Dégâts	Damage
Dégâts moyens d'une attaque de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Average Attack Damage
Déguisé	Disguised
Démon des décombres	Rubble Fiend
Déplacement en groupe	Group Move
Déplacer	Move
Description du scénario	Scenario Description
Didacticiel	Tutorial
Disposition	Stance
Disposition agressive	Aggressive stance
Disposition de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Stance
Disposition défensive	Defensive stance
Disposition évasive	Evasive stance
Disposition réactive	Reactive stance
Divers	Misc
Divers	Various
Dressage animal	Animal Training
Dressage d'animaux	Animal Handling
Drone d'attaque	Attack drone

Drone de reconnaissance	Scout drone
Druide	Druid

E

Eau	Water
Echanger des biens	Exchange Goods
Ecole de la Croissance	School of Growth
Edification	Building
Editeur de scénarios	Scenario Editor
Eléments de décor	Decorations
Eléments du décor	Decorations
Eliminer les leaders	Destroy Leaders
Eliminer toutes les unités	Destroy all units
Elite	Elite
Emetteur	Uplink
Emplacement des unités pour le scénario suivant	Unit Slot for Next Scenario
Emplacement message	Message Slot
Emplacements d'inventaire de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Inventory Slots
Emplacements joueurs	Player Slots
Encore	More
Endurance	Endurance
Engagé	Enlistee
Envoyer un message	Send a message
Equilibre	Balanced
Equipe A	Team A
Equipe B	Team B
Equipes	Teams
Esprit du Vent	Wind Spirit
Esprit rageur	Raging Spirit
Esprit sombre	Darkened Mind
Essayer la carte	Test Map
Explorer la carte	Explore Map
Explosion jetée	Blast-lob
Explosion mentale	Brain blast
Exterminateur	Exterminator
Extrêmement lente	Extremely slow

F

Faim	Hunger
Faire une partie multijoueur	Play multiplayer game
Falaises	Cliffs
Ferme	Farm
Fermé	Closed
Fermier	Farmer
Fess l'Infâme	Foul Fess
Fichier	File
Fichier d'aide en ligne	Online help file
Flamme	Flame
Flore de surface d'eau	Water Surface Flora
Force anti magique	Anti-Magic Force
Force explosive	Explosive strength
Forme de la terre	Earth Form
Forteresse	Stronghold

Fougère épineuse	Grabby Friar
Furtivité	Stealth
Fusil	Rifle
G	
Gamon le Voyant	Gamon the Seeing
Garde	Security
Garde impérial	Imperial Guard
Gardien de zoo	Zoo Keeper
Général de guerre	War general
Générateur de brouillard	Fog device
Gourou	Guru
Grand esprit de la terre	Great Earth Spirit
Grande bataille	Battle Royal
Gravier	Gravel
Guêpe	WASP
Guerrier	Warrior
H	
Héros	Heroes
Homme-grenouille	Frogman
Hover-pod	Hover Pod
Humain	Human
I	
IA	AI
Incinérateur	Incinerator
Influence	Influence
Informateurs	Informers
Ingénieur de combat	Combat engineer
Instructions	Instructions
Interne	Intern
Inventaire	Inventory
Inventeur	Inventor
J	
Jardin	Garden
Jeter un sort	Cast spell
Jeune Bonca	Bonca Fledgling
Jeunes Jumeaux	Young Twins
Joueur Un atteint le point de destination	Player One reaches End Marker
Joueurs	Players
Juien Gien Huit Yeux	Juien Gien Eight Eyes
K	
Kit de déplacement	Movement package
Kit médical	Medical Kit
L	
Laboratoire	Laboratory
Laser	Laser
Leader disponible	Available leader
Lente	Slow

Les Deux Anciens	Elder Mates
Liste des scénarios	Scenario List
L'œil	The Eye
Lutte	Wrench

M

Mage	Mage
Magie	Magic
Magie de niveau X	Magic Level X
Manque de carburant	Low Shortage
Marchands	Traders
Marécage	Swamp
Marteau	Hammer
Masqué	Masked
Mauvaise herbe	Slink Weed
Menu principal	Main Menu
Mess	Mess Hall
Métamorphose	Morph
Mine	Trip mine
Mine télécommandée	Remote mine
Mini-carte	Minimap
Ministre	Minister
Mise à jour	Upgrade
Mise à jour de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Upgrade
Missile	Missile blast
Mitrailleuse mobile	Chain gun Mech
Moisson	Ground Harvest
Monstres	Monsters
Montrer les séquences vidéo gagnées	Show earned cinematics
Moteur électrique	Electric motor
Moyen	Average (Avg.)
Moyenne	Medium
Mur	Wall
Mur défensif	Defensive wall
Mur en ruine	Ruin Wall
Mur offensif	Offensive wall
Muscles câblés	Cable muscles

N

Négatif	Minus
Neige	Snow
Nerfs hyper	Hyper nerves
Niveau de furtivité	Stealth level
Niveau de magie de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Spell Level
Nom de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Name
Nom du clan	Clan name
Nom du leader	Leader's name
Nouvelle	New
Nouvelle croissance	Re-growth
Numéro du joueur	Player #

O	
Obéissance	Obedience
Objet enchanté	Enchant an Item
Objets	Items
Offensive	Offensive
Officier de sécurité	Officer
Officier de tir	Gunny Sergeant
Options de jeu	Game options
Ordinateur	Computer
Outils de travail	Work tools
Ouvrier	Worker
Ouvrier droïde	Workbot
Ouvriers	Workers
P	
Palais de justice	House of Justice
Panthéon des héros	Hall of heroes
Paralysie cérébrale	Cerebral Stun
Parler	Talk
Partie en solo	Single Player
Passagers du véhicule sélectionné	Selected Vehicle's Passengers
Peau calcifiée	Calcified hide
Peau de camouflage	Cloaking skin
Peinture réfléchissante antiradar	Radar reflective paint
Persuader	Persuade
Pionnier	Pathfinder
Pistolet	Pistol
Placement aléatoire	Random Placement
Plus d'informations	More Information
Plus d'infos	More info
Point de départ	Start Marker
Point de destination	End Marker
Points de magie de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Mana Points
Points de mana	Mana points
Points de tir	Hit points
Points de vie de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Life Points
Points de vie du leader	Leader's life points
Ponts	Bridges
Ponts de contrôle	Control Bridge
Portée d'attaque	Attack range
Portée visuelle	Visual range
Portrait de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Portrait
Portrait du leader	Leader's portrait
Pose de bombes	Bomb planting
Poser objet	Drop Item
Potion empoisonnée	Poison Potion
Potion enragée	Rage Potion
Premier Ministre	Prime Minister
Prendre des ressources	Take resources
Prière	Implore for Help
Primus le Créateur	Prime Maker
Professeur	Professor
Proie facile	Rabbit

Projets actuels de la faction	Faction's current project
Propriétés de scénario	Scenario Properties
Protecteur	Cavalier
Provisions	Supplies
Provisions consommées	Units consume supplies
Puce cérébrale	Brain chip

Q

Quartier général	Headquarters
Quête	Quest
Quitter la partie	Quit Game

R

Raffinerie de Butanium	Butanium Refinery
Ramper	Crawl
Ranger	Ranger
Rapide	Fast
Rations et ustensiles	Rations and utensils
Rats infectés	Diseased rats
Rayon gelant	Freeze ray
Recrutable	Hireable
Recruter	Hire
Redémarrer un scénario	Restart a scenario
Réparer	Repair
Réserve	Warehouse
Réserve de héros	Hero Pool
Ressources	Resources
Ressources générales	General resources
Restaurer partie en réseau	Restore net game
Résurrection	Resurrection
Retour	Return
Retourner à	Return to
Retourner à la partie	Return to the Game
Retourner à la terre	Reverse Earth Form
Retourner au menu principal	Go Back to Main Menu
Retourner au menu principal	Return to Main Menu
Revoir l'objectif du scénario	Review scenario goal
Rochers	Rocks
Route 1, 2	Road 1, 2
Routes	Roads

S

S.N.R. (Servants de NagaRom)	S.U.N. (Servants Under NagaRom)
Salle de recherches	Engineering Lot
S'allier	Team Up
Sanctuaire	Sanctuary
Sapeur	Sapper
Satellite de défense	Defence satellite
Satellite de surveillance	Surveillance satellite
Sauvegarder	Save
Sauvegarder une campagne	Save a Campaign Game
Sauvegarder une partie en cours	Save a current game
Sauvetage	Rescue

Scénario	Scenario
Secousse mentale	Mental jolt
Sens bioniques	Bionic senses
Séquences vidéo plein écran	Full screen cinematics
Servants de NagaRom, SNR	Servant Under NagaRom, SUN
Singe sauvage	Wild Ape
Skiff à mortier	Mortar Skiff
Soldat sauteur	Jump troop
Sortilège	Spell
Souches	Stumps
Sous-titres séquences vidéo	Cinematic subtitles
Souverains	Overlords
Spécialisé	Specialised
Station radio	Radio Dispatch Station
Stocker les ressources	Store resources
Stop	Stop
Suivant	Next
Supprimer	Clear
Supprimer	Delete
Surplus de ressources	Resources surplus
Synthétiseur de Butanium	Butanium Synthesizer
Synthétiseur de provisions	Supplies synthesizer

T

Tas de provisions	Supplies bundle
Tas de ressources	Resource bundle
Technicien	Techie
Télépathe	Psionic
Temple de NagaRom	Temple of NagaRom
Temple Suprême	Greater Temple
Temps de réaction	Reaction time
Tendon réactif	Reactive sinew
Tir balistique ou mitraillage	Ballistic shotgun or Strafe
Tir réussi	Hitting
Titre de la carte	Map Title
Toucher de NagaRom	NagaRom's Touch
Tour	Rook
Tour de garde	Guard Tower
Tour de guet	Lookout tower
Tour de surveillance	Watch Tower
Tour lance-missiles	Missile Tower
Tourelle	Gun Tower
Tourelle furtive	Stealth gun tower
Tout terrain	Off-Road
Très rapide	Very fast
Type d'attaque	Attack type
Type de jeu	Game type

U

Unités	Units
Unités affectées par les tirs alliés	Friendly fire damage
Unités survivantes	Surviving units
Université	College
Université ésotérique	Arcanery

V

Valeur du blindage de l'unité sélectionnée	Selected Unit's Armor Value
Véhicule-artefacts	Artefact Vehicle
Vermine le sombre	Dinge Vermin
Vie	Life
Villageois	Town Folk
Vipère	Viper
Vision de la Nature	Nature Seeing
Vision du monde	Worldly Sight
Vision télescopique	Telescopic vision
Vitesse de défilement	Scroll Speed
Voir la séquence d'intro	View opening cinematics
Voir les crédits	View credits
Voiture-fusil	Gun car
Voix	Voices
Voix apaisante	Soothing Voice
Volonté du plus fort	Will the Weak

W

Way point	Way point
Wenda de l'Ohio	Wenda of Oh

Z

Zoologiste	Zoologist

ANGLAIS	FRANÇAIS
A	
Academic Hall	Centre académique
Academy	Académie
Additional heart	Cœur supplémentaire
Adrenalized heart	Cœur adrénaline
Aggressive stance	Disposition agressive
AI	IA
Alchemist	Alchimiste
All-terrain fitting	Amélioration tout-terrain
Animal Handling	Dressage d'animaux
Animal Training	Dressage animal
Anti-Magic Force	Force anti magique
Arcanery	Université ésotérique
Armor	Blindage
Artefact Vehicle	Véhicule-artefacts
Attack	Attaquer
Attack drone	Drone d'attaque
Attack range	Portée d'attaque
Attack type	Type d'attaque
Available leader	Leader disponible
Average (Avg.)	Moyen
B	
Balanced	Equilibre
Ballistic	Balistique
Ballistic shotgun or Strafe	Tir balistique ou mitraillage
Barracks	Caserne
Barrier	Barrière
Battle Royal	Grande bataille
Begin/Start Game	Commencer la partie
Beserk	Beserk
Bio Droid	Bio-droïde
Bionic senses	Sens bioniques
Bio-Wing	Bio-aile
Blast-Bomb	Bombe
Blast-lob	Explosion jetée
Boa the Trader	Boa le Marchand
Bomb	Bombe
Bomb planting	Pose de bombes
Bonca Fledgling	Jeune Bonca
Brain blast	Explosion mentale
Brain chip	Puce cérébrale
Bridges	Ponts
Build	Construire
Build your forces	Créer votre armée
Building	Edification
Burrow	Creuser
Burrower	Creuseur
Bush 1, 2, 3	Buisson 1, 2, 3
Butanium	Butanium
Butanium canister	Container de butanium

Butanium Refinery	Raffinerie de Butanium
Butanium Synthesizer	Synthétiseur de Butanium
C	
Cable muscles	Muscles câblés
Calcified hide	Peau calcifiée
Cancel	Annuler
Cane	Canne
Cannon	Canon
Cast spell	Jeter un sort
Cavalier	Protecteur
Cerebral Stun	Paralysie cérébrale
Chain gun Mech	Mitrailleuse mobile
Change game difficulty	Changer le niveau de difficulté
Change game options	Changer les options de jeu
Change game speed	Changer la vitesse de jeu
Change sound options	Changer les options sonores
Chemical bomb	Bombe chimique
Cinematic subtitles	Sous-titres séquences vidéo
Citadel	Citadelle
Clan name	Nom du clan
Clear	Supprimer
Cliffs	Falaises
Cloaking skin	Peau de camouflage
Closed	Fermé
College	Université
Combat engineer	Ingénieur de combat
Communications antenna	Antenne de communication
Computer	Ordinateur
Computer opponent	Adversaire IA
Conditioning	Conditionnement
Confirm choices	Confirmer les choix
Confirm settings	Confirmer les paramètres
Control Bridge	Ponts de contrôle
Crawl	Ramper
Create a new game	Créer une nouvelle partie
Cryo Bomb	Bombe-cryo
D	
Damage	Dégâts
Darkened Mind	Esprit sombre
David the Stout	David l'Intrépide
Decorations	Eléments de décor
Decorations	Eléments du décor
Defence satellite	Satellite de défense
Defender	Défenseur
Defensive	Défensive
Defensive cybernetics	Cybernétique défensive/cyber-défense
Defensive stance	Disposition défensive
Defensive wall	Mur défensif
Defoliate Bomb	Bombe défoliante
Delete	Supprimer
Destroy all units	Eliminer toutes les unités

Destroy Leaders	Eliminer les leaders
Dinge Vermin	Vermine le sombre
Dirt path	Chemin de terre
Diseased rats	Rats infectés
Disembark	Débarquer
Disguised	Déguisé
Dish	Antenne satellite
Dog	Chien
Drop Item	Poser objet
Druid	Druide

E

Earth Form	Forme de la terre
Either	Choix
Elder Bonca	Bonca mature
Elder Mates	Les Deux Anciens
Electric fence	Barrière électrique
Electric motor	Moteur électrique
Elite	Elite
Enchant an Item	Objet enchanté
End Marker	Point de destination
Endurance	Endurance
Engineering Lot	Salle de recherches
Enlistee	Engagé
Evasive stance	Disposition évasive
Exchange Goods	Echanger des biens
Explore Map	Explorer la carte
Explosive strength	Force explosive
Exterminator	Exterminateur
Extremely slow	Extrêmement lente

F

Faction's butanium counter	Compteur de Butanium de la faction
Faction's current project	Projets actuels de la faction
Faction's influence counter	Compteur d'influence de la faction
Faction's resources counter	Compteur de ressources de la faction
Faction's supplies counter	Compteur de provisions de la faction
Farm	Ferme
Farmer	Fermier
Fast	Rapide
File	Fichier
Firing Range	Champ de tir
Flame	Flamme
Fog device	Générateur de brouillard
Fog of war	Brouillard de Guerre
Foul Fess	Fess l'Infâme
Freeze ray	Rayon gelant
Friendly fire damage	Unités affectées par les tirs alliés
Frogman	Homme-grenouille
Full screen cinematics	Séquences vidéo plein écran

G

Game options	Options de jeu
Game type	Type de jeu
Gamon the Seeing	Gamon le Voyant
Garden	Jardin
General resources	Ressources générales
Go Back to Main Menu	Retourner au menu principal
Grabby Friar	Fougère épineuse
Gravel	Gravier
Great Earth Spirit	Grand esprit de la terre
Greater Temple	Temple Suprême
Ground Harvest	Moisson
Group Move	Déplacement en groupe
Guard Tower	Tour de garde
Gun car	Voiture-fusil
Gun Tower	Tourelle
Gunny Sergeant	Officier de tir
Guru	Gourou

H

Hall of heroes	Panthéon des héros
Hammer	Marteau
Hand to hand	Corps-à-corps
Headquarters	Quartier général
Help	Aide
Herdsman	Berger
Hero Pool	Réserve de héros
Heroes	Héros
Hidden	Caché
Hire	Recruter
Hireable	Recrutable
Hit points	Points de tir
Hitting	Tir réussi
House of Justice	Palais de justice
Hover Pod	Hover-pod
Hover Tank	Char-hover
Human	Humain
Hunger	Faim
Hyper nerves	Nerfs hyper

I

Imperial Guard	Garde impérial
Implore for Help	Prière
Incinerator	Incinérateur
Influence	Influence
Informers	Informateurs
Initial Briefing	Briefing
Inspiration song	Chant d'inspiration
Instructions	Instructions
Intern	Interne
Inventor	Inventeur
Inventory	Inventaire
Ionic Brakus	Brakus inonique

IPX connection	Connexion IPX
Items	Objets
J	
Juien Gien Eight Eyes	Juien Gien Huit Yeux
Jump troop	Soldat sauteur
K	
Kennel	Chenil
Knife	Couteau
L	
Laboratory	Laboratoire
Land	Atterrir
Laser	Laser
Leader's life points	Points de vie du leader
Leader's name	Nom du leader
Leader's portrait	Portrait du leader
Leader's songs	Chant du leader
Life	Vie
Load	Charger
Load a campaign game	Charger une campagne
Load Saved Game	Charger une partie sauvegardée
Load tutorial	Charger le didacticiel
Lookout tower	Tour de guet
Low Shortage	Manque de carburant
M	
Mage	Mage
Magic	Magie
Magic Level X	Magie de niveau X
Magic song	Chant magique
Main Menu	Menu principal
Mana points	Points de mana
Map Title	Titre de la carte
MASH Facility	Antenne chirurgicale
Masked	Masqué
Medical Kit	Kit médical
Medium	Moyenne
Mental jolt	Secousse mentale
Mess Hall	Mess
Message Slot	Emplacement message
Minimap	Mini-carte
Minister	Ministre
Minus	Négatif
Misc	Divers
Missile blast	Missile
Missile Tower	Tour lance-missiles
Mission briefing	Briefing de mission
Modem connection	Connexion modem
Monsters	Monstres
More	Encore
More info	Plus d'infos

More Information	Plus d'informations
Morph	Métamorphose
Mortar Skiff	Skiff à mortier
Mount Bonca	Chevaucher Bonca
Mounted Cavalier	Cavalier
Move	Déplacer
Movement package	Kit de déplacement

N

NagaRom's Touch	Toucher de NagaRom
Nature Seeing	Vision de la Nature
New	Nouvelle
Next	Suivant
Nitrostat heart	Cœur nitrostat
No Clan	Aucun clan
None	Aucune

O

Obedience	Obéissance
Offensive	Offensive
Offensive cybernetics	Cybernétique offensive/cyber-offense
Offensive wall	Mur offensif
Officer	Officier de sécurité
Off-Road	Tout terrain
Oil Bomb	Bombe à pétrole
Online help file	Fichier d'aide en ligne
Overlords	Souverains

P

Pathfinder	Pionnier
Persuade	Persuader
Pistol	Pistolet
Plated chassis	Châssis blindé
Play Descendant faction	Choisir la faction des Descendants
Play Marine faction	Choisir la faction des Marines
Play multiplayer game	Faire une partie multijoueur
Play Overlord faction	Choisir la faction des Souverains
Play SUN faction	Choisir la faction des SNR
Player #	Numéro du joueur
Player One reaches End Marker	Joueur Un atteint le point de destination
Player Slots	Emplacements joueurs
Players	Joueurs
Poison Potion	Potion empoisonnée
Prime Maker	Primus le Créateur
Prime Minister	Premier Ministre
Professor	Professeur
Psionic	Télépathe

Q

Quest	Quête
Quit Game	Quitter la partie

R

Rabbit	Proie facile
Radar reflective paint	Peinture réfléchissante antiradar
Radio Dispatch Station	Station radio
Rage Potion	Potion enragée
Raging Spirit	Esprit rageur
Raise influence	Augmenter influence
Random Placement	Placement aléatoire
Ranger	Ranger
Rate of fire	Cadence de tir
Rations and utensils	Rations et ustensiles
Reaction time	Temps de réaction
Reactive sinew	Tendon réactif
Reactive stance	Disposition réactive
Re-growth	Nouvelle croissance
Remote mine	Mine télécommandée
Repair	Réparer
Rescue	Sauvetage
Resource bundle	Tas de ressources
Resources	Ressources
Resources surplus	Surplus de ressources
Restart a scenario	Redémarrer un scénario
Restore net game	Restaurer partie en réseau
Resurrection	Résurrection
Return	Retour
Return to	Retourner à
Return to Main Menu	Retourner au menu principal
Return to the Game	Retourner à la partie
Reverse Earth Form	Retourner à la terre
Review scenario goal	Revoir l'objectif du scénario
Rifle	Fusil
Road 1, 2	Route 1, 2
Roads	Routes
Rocks	Rochers
Rook	Tour
Rubble Fiend	Démon des décombres
Ruin Wall	Mur en ruine

S

S.U.N. (Servants Under NagaRom)	S.N.R. (Servants de NagaRom)
Sanctuary	Sanctuaire
Sapper	Sapeur
Save	Sauvegarder
Save a Campaign Game	Sauvegarder une campagne
Save a current game	Sauvegarder une partie en cours
Scenario	Scénario
Scenario Description	Description du scénario
Scenario Editor	Editeur de scénarios
Scenario List	Liste des scénarios
Scenario Properties	Propriétés de scénario
School of Growth	Ecole de la Croissance
Scout drone	Drone de reconnaissance
Scroll Speed	Vitesse de défilement

Security	Garde
Security Alarm	Alarme de sécurité
Security Office	Bureau de la sécurité
Selected Unit's Armor Value	Valeur du blindage de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Average Attack Damage	Dégâts moyens d'une attaque de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Butanium Consumption	Consommation de Butanium de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Inventory Slots	Emplacements d'inventaire de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Life Points	Points de vie de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Mana Points	Points de magie de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Name	Nom de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Portrait	Portrait de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Spell Level	Niveau de magie de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Stance	Disposition de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Supplies Consumption	Consommation de provisions de l'unité sélectionnée
Selected Unit's Upgrade	Mise à jour de l'unité sélectionnée
Selected Vehicle's Passengers	Passagers du véhicule sélectionné
Send a message	Envoyer un message
Serial Connection	Connexion en série
Servant Under NagaRom, SUN	Servants de NagaRom, SNR
Shadow dancer	Danseur de l'Ombre
Shaman	Chaman
Shield armor	Blindage bouclier
Show credits	Afficher les crédits
Show earned cinematics	Montrer les séquences vidéo gagnées
Show Health bars	Afficher les barres de santé
Show tips at startup	Afficher les conseils au démarrage
Single Player	Partie en solo
Skills	Aptitudes
Slink Weed	Mauvaise herbe
Slow	Lente
Snipe Thorn	Aubépine tireuse
Snow	Neige
Solar power plant	Centrale solaire
Soothing Voice	Voix apaisante
Special buildings	Bâtiments spéciaux
Specialised	Spécialisé
Specialised cybernietics	Cybernétique spécialisée
Spell	Sortilège
Stance	Disposition
Start Marker	Point de départ
Stealth	Furtivité
Stealth gun tower	Tourelle furtive
Stealth level	Niveau de furtivité
Stop	Stop
Store resources	Stocker les ressources
Stronghold	Forteresse
Stumps	Souches
Supplies	Provisions
Supplies and Butanium Consumption	Consommation de provisions et de

	butanium
Supplies bundle	Tas de provisions
Supplies synthesizer	Synthétiseur de provisions
Surveillance satellite	Satellite de surveillance
Surviving units	Unités survivantes
Swamp	Marécage
T	
Take off	Décoller
Take resources	Prendre des ressources
Talk	Parler
Tame	Apprivoiser
TCP/IP connection	Connexion TCP/IP
Team A	Equipe A
Team B	Equipe B
Team Up	S'allier
Teams	Equipes
Techie	Technicien
Teleportation device	Appareil de téléportation
Telescopic vision	Vision télescopique
Temple of NagaRom	Temple de NagaRom
Test Map	Essayer la carte
Text Bar	Barre de texte
Text Box	Boîte de dialogue
The Eye	L'œil
Toggle Decoration Toolbar	Activer/Désactiver la barre d'outils d'éléments de décor
Town Folk	Villageois
Traders	Marchands
Travel song	Chant de voyage
Tree 1, 2, 3	Arbre 1, 2, 3
Trip mine	Mine
Turbo charger	Chargeur turbo
Tutorial	Didacticiel
Two-headed colossus	Colosse à deux têtes
U	
Unit Slot for Next Scenario	Emplacement des unités pour le scénario suivant
Units	Unités
Units consume supplies	Provisions consommées
Upgrade	Mise à jour
Upgrade Building	Améliorer le bâtiment
Upgrade vehicle	Améliorer le véhicule
Uplink	Emetteur

V

Various	Divers
Vehicle occupancy	Capacité des véhicules
Very fast	Très rapide
Victory Conditions	Conditions de victoire
View credits	Voir les crédits
View opening cinematics	Voir la séquence d'intro
Viper	Vipère
Visual range	Portée visuelle
Voices	Voix

W

Wall	Mur
War alchemist	Alchimiste de guerre
War general	Général de guerre
War song	Chant guerrier
Warehouse	Réserve
Warrior	Guerrier
WASP	Guêpe
Watch Tower	Tour de surveillance
Water	Eau
Water Surface Flora	Flore de surface d'eau
Way point	Way point
Wenda of Ohio	Wenda de l'Ohio
Wild Ape	Singe sauvage
Will the Weak	Volonté du plus fort
Wind Spirit	Esprit du Vent
Work land	Cultiver
Work song	Chant de labeur
Work tools	Outils de travail
Workbot	Ouvrier droïde
Worker	Ouvrier
Workers	Ouvriers
Worldly Sight	Vision du monde
Wrench	Lutte

Y

Young Twins	Jeunes Jumeaux

Z

Zoo Keeper	Gardien de zoo
Zoologist	Zoologiste

▶ RACCOURCIS DE COMMANDE

M . . . .Déplacer
A . . . . Attaquer
S . . . . Stop
B . . . .Construire
V . . . . Récolter des ressources
F . . . . Voler
L . . . . Atterrir
C . . . .Jeter un sort
U . . . .Creuser/Retourner à la terre/ Chevaucher Bonca
H . . . . Recruter
R . . . . Réparer
T . . . . Prendre ressources
P . . . . Persuader
N . . . . Apprivoiser animal
O . . . . Entreposer ressources
G . . . . Déplacement en groupe
Y . . . . Acheter influence
D . . . . Poser objet/Décharger véhicule
W . . . Déplacement du point de cheminement
X . . . . Explorer la carte
Z . . . . Acheter objet
K . . . . Parler

▶ RACCOURCIS DE CONSTRUCTION

S.N.R.
G . . . .Jardins
H . . . . Palais de justice
R . . . .Ecole de la Croissance
M . . . . Temple de NagaRom
D . . . . Antenne satellite
L . . . . Silo
T . . . . Poste de guet
B . . . .Creuseur
C . . . . Canon furtif
A . . . . Drone d'attaque
S . . . . Drone de reconnaissance

Souverains
F . . . . Synthétiseur de provisions
H . . . . Forteresse
D . . . . Académie
G . . . . Garage
A . . . . Antenne de communication
W . . . Réserve
T . . . . Tourelle
B . . . . Synthétiseur de butanium
K . . . . Hover-pod
V . . . . Char-Hover
M . . . . Mitrailleuse mobile
C . . . . Canon

DESCENDANTS
F . . . . Ferme
C . . . . Université
T . . . . Tour de surveillance
S . . . . Bureau de la sécurité
H . . . . Centre académique
E . . . . Salle de recherches
L . . . . Laboratoire
D . . . . Station radio
A . . . . Ambulance
R . . . . Skiff à mortier
G . . . . Voiture-fusil
W . . . Guêpe
M . . . . Tour à missiles
K . . . . Robot ouvrier
V . . . . Satellite de défense
U . . . . Satellite de surveillance

MARINES
S . . . . Mess
H . . . . Quartier général
U . . . . Emetteur
T . . . . Tour de garde
F . . . . Champ de tir
B . . . . Baraquements
K . . . . Chenils
M . . . . Antenne chirurgicale
R . . . . Raffinerie de butanium
C . . . . Incinérateur
V . . . . Vipère
G . . . . Pastenague
D . . . . Bio-Oro de

G N RAL (TOUTES LES FACTIONS)
O . . . . Route (humaine ou yavaunienne)
Z . . . . Barricade
N . . . . Barrière électrique
I . . . . Pont
J . . . . Pont de contrôle
P . . . . Mine de route
Q . . . . Mine télécommandée
Y . . . . Alarme de sécurité
X . . . . Bombe chimique

▶ RACCOURCIS D'INVENTION/SORTIL GES

SORTIL GES OBBLINOX
E . . . .Objet enchanté
O . . . .Bombe à pétrole
P . . . . Potion empoisonnée
R . . . . Potion enragée

SORTIL GES SHAMA'LI
G . . . . Grand Esprit de la terre
H . . . . Moisson du sol
I . . . . Prière
N . . . . Toucher de NagaRom
S . . . . Voix calmante
W . . . Esprit du Vent Tha'Roon

SORTIL GES THA'ROON
A . . . . Force anti-magique
B . . . . Explosion mentale
C . . . . Paralysie cérébrale
D . . . . Esprit ténébreux
S . . . . Vue du Monde
W . . . Volonté du plus Faible

SORTIL GES EAGGRA
E . . . . Forme de la terre
G . . . . Nouvelle croissance
N . . . . Vision de la Nature
P . . . . Pionnier
R . . . . Résurrection
Y . . . . L'œil

INVENTIONS HUMAINES
A . . . . Blindage
C . . . . Cryo-bombe
D . . . . Bombe défoliante
F . . . . Appareil de brume
M . . . . Kit médical
R . . . . Rations
T . . . . Appareil de téléportation
W . . . Outils de travail
X . . . . Bombe chimique

▶ AUTRES RACCOURCIS CLAVIER

F1 . . . . . Afficher l'aide en ligne

F5 . . . . . Régler toutes les unités sélectionnées sur disposition agressive

F6 . . . . . Régler toutes les unités sélectionnées sur disposition défensive

F7 . . . . . Régler toutes les unités sélectionnées sur disposition passive

F8 . . . . . Régler toutes les unités sélectionnées sur disposition évasive

F11 . . . . . Activer ou désactiver la barre latérale de l'interface

ECHAP . . . . . Mettre la partie en pause et afficher le menu Options

ALT + BGS . . . . . Etablir les points de cheminement pour l'unité sélectionnée

CTRL + BGS . . . . . Déplacer les groupes en formation

+ . . . . . Augmenter la vitesse de jeu

- . . . . . Diminuer la vitesse de jeu

(0-9) . . . . . Sélectionner des unités préalablement regroupées ou centrer l'écran sur les endroits indiqués sur la carte.

MAJ + # (0-9) . . . . . Vous permet de grouper des unités ou de marquer des endroits particuliers sur le terrain